
NZ login
留
学
网
www.nzlogin.com

SAMMY的手段，SEGA的命运，街机霸王的前景莫测!!

2004 3

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

新春礼品连环送!!

狂野历险F 大幅海报 ①

FF2004年 精美年历 ②

无双报道

樱大战物语 神秘的巴黎

星海传说3·剪辑版

圣徒·神圣魔物

勇者斗恶龙5 天空的新娘

空中三角力量·蓝翼骑士

双截龙ADVANCE/TO HEART 2

◆怒涛攻略研究

前线任务4 邪道顶级攻略

生化危机·爆发 最终研究

灵魂能力2 BUG隐藏技全公开

铁臂阿童木 爆机攻略

◆科普园地

PSX大揭秘

GBA周边杂谈

重新认识我们身边的MIDI

PS2全中文金手指

SONY设局?反成臭子儿?

傲慢将在爽约中谢礼

PS2发售急刹车!?

神游IQ堂

「星际火狐」全上级路线研究

◆游戏闲扯BAR

灵魂之颂歌 你所不了解的“刀魂”

电击收藏

侍之旅行即将结束侍道2

姊妹逃脱宿命之旅开始了

最终幻想XII爆料灌到晕菜的冲击

前线任务4打开近未来战争风云

街霸15周年电软新人蔑挑老鸟

三位一体价 杂志+光盘+赠品 9.8元



PlayStation®2

鉄の結束。
鋼の意志。



風雲新撰組

【風雲 新撰組】

FU-UN SHINSEN-GUMI



新撰组队员的主要任务是四处巡视，维护京城的治安。如果有不法浪人潜入城镇，新撰组成员就会奉命讨伐。特别是执行暗杀任务的时候，新撰组必须悄无声息地进入敌阵。倘若在突袭前引起骚动的话，对手就会提前溜掉。游戏会提供许多以历史中的真实事件为原型的任务。根据不同的任务种类，可以组成从单独一人到最多三人的队伍。如果玩家的声望度够高的话，还可以与永仓新八、藤堂平助、原田左之助以及冲田总司等传奇人物一起执行任务。该作非常重视战略性，一共提供了死番、山功、龟甲、八方四种阵型。一旦在多人组队的情况下遇上战斗，玩家就必须根据战况摆出相应的阵型。由于与队友合力可以使出连携技，所以大大拓展了攻击招式的范围。与近藤勇和土方岁三、冲田总司等真实的新撰组志士们生死与共，在动荡的幕末时期以他们的志向为目标，成为一名真正的新撰组队员！








PlayStation2专用历史动作游戏《风云新撰组》

预定2004年1月22日发售





傲慢将在爽约

2003年岁末，索尼公司大张旗鼓地把当下最有活力的娱乐产品PS2，正式引进中国。当时排山倒海的造势宣传尚不绝于耳，振兴中华游戏产业那舍我其谁的“豪迈”还历历在目，可PS2的前途却在短短20天里来了个天翻地覆。索尼的自信在另一层面是一种傲慢的自负，使她的双眼被蒙蔽，使我们的期待落了空。



本刊记者19号记录：

- 当天下午，几乎所有PS2的预定用户都接到了取消预约的通知，
- 北京索尼总部方面所有PS2公关人员在下午5点之后便全部从“办公区”蒸发
- 所有能够联系上的代理商无不口辞一致，神情紧张，态度暧昧
- 所有定于当晚的市场运作都宣布停止，没有任何理由
- 上午和下午，PS2经营者的态度截然相反

索尼PS官方网站上的推迟发售致歉信

一直以来，索尼（中国）有限公司非常希望能尽早将PlayStation?2电脑娱乐系统正式投放到中国大陆市场，并与国家相关政府部门紧密配合，为推动中国的家庭电脑娱乐产业及市场健康稳步地向前发展而贡献力量。但是，由于目前环境尚不适合我们按计划如期发售PlayStation?2电脑娱乐产品，我们不得不遗憾地通知您原定于2003年12月20日的发售计划将有所改变。我们诚恳地希望喜爱并盼望PlayStation?2在中国市场早日推出的朋友们再耐心等待一段时间。我们仍然期待能够将PlayStation?2的体验尽早带给中国消费者，请确信我们一定会尽最大的努力满足大家的愿望。如因此给各位带来不便，我们向您致以深深的歉意。

索尼（中国）有限公司

2003年12月19日



中 谢礼

冰糖葫芦的行货购买记

跟许多玩家一样，PS2是我梦中的圣品，可真应了“有闲没钱，有钱没闲”这句话，工作后的我能游戏的时间是越来越少，所以游戏倒是在心中越来越宝贵了。我对水货一直嗤之以鼻，虽然盗版便宜到死，但真的不愿践踏心中最后这块珍贵的处女地。

索尼宣布PS2行货进入中国，我非常欣慰——打开梦想的钥匙已在眼前。

或许我这人天性就是迟钝，直到12月十几号，我才从朋友那听说PS2可以预定。知道消息后，我便忙不迭地按朋友给的电话打了过去，问后才知道，对方并非索尼公司，而是所谓的PS2最大的代理商。

经接待人员一番解释，个人感觉预定本身还是很诱人的，不但可以当天拿到行货，而且只要在前100名预定，还能拿到神秘礼品及抽取大奖。只是预定方式死板点，除非外地用户，都要求直接到公司预定，并预付交100元定金和个人照片。

钱和照片不成问题，只是亲自前往稍感不便。我工作忙，直到18号才抽出时间，上午拼尽全力打发完工作后，下午匆匆赶到预定公司。

不知是心情激动还是写字楼里暖气太热，预定过程中，我一直冒汗。在PS专员的帮助下，我很顺利地填写完了个人信息，只要能在发售当天买下PS2，我就可以成为他们公司PS2俱乐部会员。看来之前担心预定日期太晚而无法赶在100位之内的担心是多虑了。

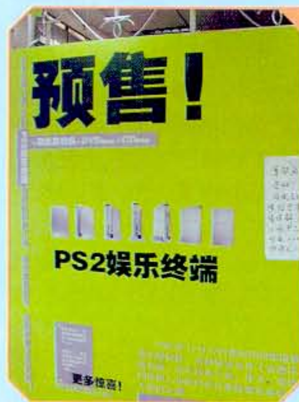
预约过程中，我还偷看了两眼以前登记的资料，其中不少是学生，还有些人是外地的。

刚要走时，又听到PS专员接到预定电话，大概是一个母亲因扭不过儿子，打算当天下午也来预定，并详细询问了周围的停车状况。看来中国家长给孩子买东西还是有钱，没准前面看到的学生会员，也是父母操办吧。

但就在幸福降临前一天的傍晚，我接到了预定公司非常客气的电话，“由于大环境的问题，20号行货PS2的销售取消了，但只要可以开始销售，我们会立即通知您，并让您感受到首发仪式的隆重气氛。”

今天我接到了取消预约、退还定金的通知，茫然之余，心有所悸。

——2003.12.25



2003.12.17

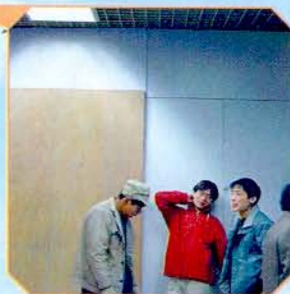
地址：北京市海淀区中关村海龙大厦二层

“索尼梦工场”下属PS2旗舰店，在海龙大厦“索尼梦工场”分店之一原址上进行装修，面积大约在25平米，在海龙二层的专卖店面中大小属于常规。据说该店在12月10号左右就已封闭，但当天我们的记者却没有看到任何施工的影子。

2003.12.20

地址：北京朝阳区东大桥旺市百利超市一层

“中青旅创格”承接的PS2专卖旗舰店位于此地，这间面积大约60平米的，号称PS2全国旗舰店中的旗舰店，在20号当天仍旧大门紧掩，虽然内部装饰已基本到位，可当天仍旧空空如也，谢绝任何形式的参观、拍照。超市工作人员负责登记前来购买参观的顾客。





地址：北京朝阳区农展馆盈科中心索尼梦工场

圣诞节隆重温馨的气氛下，是PS2无人问津的冷落。“梦工场”内人流不息，但鲜有询问PS2的顾客。虽然取消发售的信息已经公布，但空落的情景仍旧让人感到PS2所受冷落，以及这里未来销售PS2的艰难。

2003.12.24

地址：海淀区海龙大厦二层海龙店

索尼PS2专卖店的大门依旧紧锁，并用一块白布遮住了原有的广告牌，看来离开业还有相当长一段时间。在场的工作人员表示，他们也在等索尼公司的消息，有关延迟发售的原因和下次的发售时间只能听天由命了。





地址：海淀区鼎好电子商城鼎好店

PS2专用展台的布置几近完成，但面积很小。工作人员依然不知道推迟发售的原因，但乐观地估计，在1月初大陆版PS2就能与中国玩家见面，至于可信度，记者表示怀疑。

2003.12.25

地址：朝阳区旺市百利电子商城一层

这里比其他几家要大一些，并且提供了PS2试玩区。工作人员称20日仅有的三台样机早被抢购走了，并推测索尼可能会选择春节过后作为二次发售日期，这只是预测。





地址：朝阳区盈科中心太平洋百货一层

作为与索尼的长期伙伴，盈科的消息略微灵通一些，据介绍可能是索尼中国公司在报国家审批时出了问题，春节前后应该可以解决。以上各店现在都已接受了大量产品预定，可见中国玩家热切的期待程度。

PS2不属于索尼?

看似是个与主题毫不相关的噱头，其实却是此次索尼失约的基础。

我们首先把目光锁聚在PS中国官方网站http://cn.playstation.com，所见之处都明确地写着这样一句话“‘PlayStation’是Sony Computer Entertainment Inc.的注册商标。”

第一层面上讲，PS2属于SCE，而SCE也已在上海设立了分公司——索尼（中国）PS本部。那PS中国业务的核心究竟归谁?

其次，行货PS2的销售在代理商，直接面对客户与产品的不是索尼，销售环节能否安全，所卖产品能否符合中国需要，都与代理商直接挂钩。

最后，行货PS2属于中国玩家，无论它经过怎样的包装、分化和赞美，最终需要它的不是索尼，而是中国消费者。

从这三个层面来看，索尼中国是一个架空的披风，一切她都想掌控，而每个环节又都有自己的自主性，尤其是SONY和SCE，问题难免从中滋生出来。

推迟发售近乎胸有成竹

虽然在中国PS门户网站上直到19日下午才张贴出来推迟发售的道歉信，但行货不能按时发售的传言却至少提前一周就上市了。倘若道听途说还不可信的话，那我们编辑记者的亲眼所见必不为假。

2003年12月17号，海龙大厦里的一家PS2旗舰店还大门紧锁，没有一点动工的迹象。通过我们记者在现场拍摄的照片，大家也可以清楚的看出这里是否正在**装修**①。根据周围店面人员的介绍，这家店面在一周前，也就是12月上旬就已封闭，但一直都没有施工。

同时，中青旅创格在旺市百利的旗舰店也传出因装修器材不到位而不能销售的情况。当我们20号赶到店面通过偷窥看到的是，其实里面所有装修应该已基本到位。经在现场的装修工人讲，北京以及其它城市的PS2店面装修还没怎么动工。而事实是，到了25号，海龙大厦里的PS2旗舰店非但没有开张，连之前暴露出来的所有PS标志全被遮盖起来。由于所有PS专营店的装修都是由索尼委任“日本乃村工艺社”统一负责的，倘若索尼真的打算在20号全国统一上市，那装修工作自然应该还是全面启动的。而这种级别的装修工作，一周时间足以完成。

惟一的解释，就是索尼在11月28号新闻发布会后不久，就知道PS2难以在12月20号在中国上市。

由于所有店面的装修都是索尼统一包办，而“乃村工艺社”也是索尼在日本本部长期合作的装修企业，所以她可以控制一切进度，所以我们觉得，索尼似乎在等什么，而迟迟未能动手……

行货战舰在中华风暴中沉没

中国有句古话“宰相肚子里能盛船”，这正是中国市场现状的真实写照。中国市场太大了，所以索尼不能眼巴巴地坐视不理。同时中国市场也太过混杂，即使没有盗版，行货PS2的推广前景也非一帆风顺。

按理说**代理商**②是软硬件销售的核心，但实际运作中，我们觉得代理商初期根本体现不出代理的意味。中青旅创格的旗舰店里将来的产品是一应俱全，但货都是直接来自索尼。同样，蜂星也不可能从中青旅进软件吧?

此外，索尼专卖店也基本上会绕开索尼而从代理商那进货，而其它经营尚但凡跟索尼打过多年交道的，谁又没些门路?

行货的第一竞争者看来并非水货，而是同样的经销商们。

索尼作风虽然一贯强硬，但对PS2的控制怕很难令合作伙伴满意。首先，其实除了北京、上海等5座先发城市外，索尼还设定了十几个“PS2**推广城市**”③，他们在北京地区各销售点预计要19号晚才能统一上货的前提下，至少在周三就已到货。这显然不可能是至今没到货的蜂星所为。

尽管索尼严格把控，但并不规范的市场行为习惯肯定已经扰乱了索尼的正规部署，而最应该对此负责的，是不是索尼自己?

即使拿到主机，也没人拿到**软件**④，所以软件可能是索尼未能正式发售的一个关键问题。但表象并不一定就是事实，首发两款软件已是成熟的作品，而后续一些大作其实也都已经蓄势待发，软件惟一的阻碍就是压盘。但如果连这都有问题，那索尼就请不要在中国销售PS的任何产品了。

还道听途说过一则消息，索尼曾计划第一年在中国销售10万台行货PS2，对这个水货一年也未必能达到的数字，索尼也许自持有能力，但实际的**预约量**⑤却很不令人满意，根据我们的保守估计全国可能只预约出不超过500台。这个落差虽然不会令索尼放弃发售，却足以帮助索尼在有外界其它压力的情况时，定下取消20号发售PS2的决心。



① 装修

在PS专营店的装修上，索尼承担了全部任务，所有代理商都直接使用由索尼统一装修的店面。实际装修工作由日本“乃村工艺社”完成。“乃村工艺社”成立于1892年，资本金额近65亿日元，下属1104名员工，总部位于东京都，与索尼有长期良好的合作基础。

② 代理商

索尼在中国销售PS2，是与中国企业签订代理的方式进行的。原则上讲，其代理商有权向下游企业推销PS的软硬件产品。目前我们已知的代理商中，中青旅创格是最大的软件代理商，蜂星是最大的硬件代理商。其它还有晶合、索尼梦工场，以及索尼自己旗下的索尼工作坊等。

③ 推广城市

我们从内部渠道获得消息得知，在PS2首发的5座城市之外，索尼还制定了十几座PS的推广城市，在这些城市中会有PS产品销售，但并不会开设PS专卖店，其进货渠道似乎也由索尼直接把控，并且部分地区已经先于首发城市拿到了产品。

我们早已御敌于国门之外

除了初期软硬件供货量不足及盗版等问题之外，索尼的这次遇挫还有一个重要原因，那就是忽略了中国有关游戏业所制定的**政策**⑥。也就是2000年6月国务院授权文化部等7部委执行的《关于电子游戏场所管理的通知》

有关游戏机的合法性，被索尼和情绪高涨的代理商们忽略了。他们更多看到的是当前中国电视游戏市场未来的潜力。但中国政府早在2000年就出台了打击非法游戏机在我国发售的措施，可以说我国政府早就作出了“御敌于国门之外”的姿态，而今天，本想趁节日商机的大举进攻的索尼，却在政策问题上陷入困境！

其实以索尼上下打点的能力，并非没有顾及到政策问题，所以在11月28号的新闻发布会上，新闻出版署相关领导也被邀请出席，甚至网络、电子、音像产品管理司副司长都做了发言。但在游戏产业管理上，并非只有出版署的管理，政府其它部门同样对其是有约束力的。而这点，索尼的关系并未理通到位。

文化部的规定看来已是一道门槛，税率问题也让索尼头疼，鉴于PS2简体中文游戏大多是汉化早先在海外市场收回成本的老作品，所以国家相关部门有意对其制订较高税率。这恐怕就是为什么部分地区硬件已经到位，而软件却了无音讯的原因之一。

政策的限制显然更是难以搬倒的大山。虽然现在的中国再套用近4年前的政策已有明显的滞后性，但据文化部市场司庹祖海副司长的说法公开表示：“2000年的通知依然生效”。倘若如此，PS2的合法性都成了问题，何谈上市销售？

索尼正在吞食自酿的苦果

不管是中国市场自律性不强，还是咱们人民政府的政策做了拦路虎，总之在这场略带苦涩的圣诞“闹剧”中，索尼承受了最大的损失。

企业、产品最忌讳的就是失信于民，行货PS2本身就在定价、首发软件上未能给中国消费者以平等的价格，现在又以不明不白，或者说“难以启齿”的原因推迟发售，许多预定客户无疑滋生怨气。本来就多花了钱，还买不到产品，任谁都不会认为这是一个可以接受的事实。

索尼的企业作风，一向都是“雷厉风行,傲慢强硬”的，她在几乎所有产品上，都实施了对外界不屑一顾的高价战略。同样的品质，甚至略低的质量，可以卖出更高的价格，只要有索尼的标志，这个道理就行得通。

索尼同样把这种风格带到了中国PS2上。所以几乎所有把代理权谈下来的公司都免不了发出“索尼要求过于严酷”的感叹,而不少中国顶级企事业，就是因为不满索尼过于苛刻的要求而使合作告吹，甚至直接导致了50009型PS2从计划同捆网络套件，蜕变到现在的“裸机”状态。

可以说，索尼的苛刻是源于对PS2的自信，也是对中国市场的谨慎，但这种略带傲慢的谨慎蒙蔽了索尼的眼睛，使她过于专注对下游厂商的苛刻要求、打击盗版与对外宣传，却没想到“盛名之下其实难副”的危险，忽略了中国国情对游戏的容忍限度。虽然盗版水货已经在国内肆意流行，但行货要看到水货不去重视的政策法规和经营制度。就像我们需要尊重版权一样，索尼应该正式中国的国情，其实利益在那，只要索尼找到了化解之道，一切本应不必这么曲折。

妄图打“电脑娱乐系统”这个擦边球的索尼，看来是过于自信了，否则在新闻发布会的当天，与会记者肯定看到的会不只是新闻出版署的官员，还会有其它与这个产业法规相关的政府部门出席。

前进之路，还很坎坷。

④ 软件

预定随PS首发的软件是《ICO古堡迷踪》和《捉猴啦2》，由于首发时间已经很早，所以这两部作品的完成度相当高，也是索尼面向非玩家群推出的作品。不过，随着PS2在12月20号未能上市这一变故的到来，首发软件阵容是否会有所更改还不得而知。但我们认为，推迟上市是一个增强产品线的契机，索尼应该为打动更多人群，而加厚自己的软件阵容，显然紧靠这两部作品的魅力，中国消费者是很难动心的。

⑤ 预约量

预约购买游戏主机，已经成为现在国际流行的运作机制，预约者不但可以保证自己在当天购买到心仪产品，并且会获得意外礼品。国内代理商也采用了类似办法，但实际效果并不令人满意，这恐怕主要是由于索尼在宣传上未能铺开的结果。

⑥ 政策

由于产业规范力度不够，目前我国关于游戏机生产销售方面的法规政策，只有2000年6月由国务院授权文化部等7部委执行的《关于电子游戏场所管理的通知》(简称44号文件）这一个规定。文件第六条就明确规定：“自本意见发布之日起，面向国内的电子游戏设备及其零、附件生产、销售即行停止，任何企业、个人不得再从事面向国内的电子游戏设备及其零、附件的生产、销售活动。一经发现向电子游戏经营场所销售电子游戏设备及其零、附件的，由经贸、信息产业部门会同工商行政管理等部门依照有关规定进行处理。“除加工贸易方式外，严格限制以其他贸易方式进口电子游戏设备及其零、附件(海关商品编号95041000、95043010、95049010)对电子游戏设备及其零、附件的加工贸易业务，列入限制类加工贸易产品，并实行加工贸易保证金台账实转制度，外经贸部门要严格审批和管理，海关加强实际监管，其产品只能返销出境；逾期不能出口的，由海关依法予以收缴，或监督有关企业予以销毁，各地海关要加大查验力度，实施重点查控，坚决打击通过伪报、夹藏等方式走私电子游戏设备及其零、附件的非法行为。”

编辑手札

不知大家对目前的杂志安排有何看法，在填写我们随刊夹带的调查表的同时，希望广大读者也能给我们来信,提出更好的建议,以利《电软》在内容上更快提高。最后希望大家对本期杂志能够满意。

风林

我的左脚,进入贰零零肆；

我的右脚,仍旧留在难忘的贰零零叁……

或许，已经到来的贰零零肆不会带给自己那么多值得回味，甚至令人泪面的时刻；

或许，已经过去的贰零零叁在人生长河中留下的会是一个刻骨铭心的教诲……

就像期待明年任天堂新硬件一样，我同样期待着更多的惊喜。期待着一切能够像我希望的那样转向，与我一个步调。对方的心情总是不在我的掌握之中，而我曾经冷如冰窟的态度，渐渐被溶解，直到地覆天翻的改变，我发现，自己离目标仍旧很遥远……甚至不敢去预见。

够脆弱，够胆怯，我没有勇气站对面。

好久没有按下过GC的POWER键……但我并没有忘记每周都把机器反复的擦拭，及时将灰尘一扫而光。我喜欢把自己的机器都摆出来，每天都可以伸手触及，让自己可以掌控到一切。

相信我，我会更加珍惜。

天天

■索尼的PS2终于推迟发售了，这对我国玩家来说应该是一个不小的打击。之前所有的热盼和炒作，瞬间灰飞烟灭。

■神游机怎么还不在北京正式发售？想买。

■手机方面，诺基亚6600在天津是4580元，不贵，但横竖买不起，否则……

■三星i519手机(CDMA)，价格惊人(达七八千元)，配置超大屏和手写笔，结合LINUX全开放系统，实现更多影音和网络功能。

■电软改版的同时，还要丰富网站互动内容，时间紧任务重，自然需要强力电脑支持，于是决定DIY笔记本电脑……

■NOTEBOOK已DIY完毕：100GB日立硬盘(内置5K80@60G+USB2.0外置40GNX)和512MB×2=1GB内存@DDR333。换硬盘时，颇有DIY感受，多亏有先见之明入手了“改锥系统”，否则后果简直是“不堪设想”。

宇部

●岁末最令宇部高兴的事情，就是S 60系统FC模拟器的诞生,这样N3650手机的可玩性又大大加强了。这几天一直在玩中文版的赌神和FF1+2，基本每天都要给小3充电，看来得再买块原装电池。

●新年前有几天都需要加班，到家已晚上9点多，吃过饭正好赶上看电视里重播《候车室故事》，这部幽默搞笑的作品实在让人捧腹，一天工作的劳累也随之消除。很喜欢那些演员的风格，其中——董六最高！

●本人用吉他弹奏的玛莉主题曲，有劳天师用DV拍摄了两遍，可惜竟无缘电击(苦笑)!？还好有demo音频下载为：http://www.guofu.com/lee/13/rabbish/mario.wma，敬请各位试听……

PERFECT

●中国PS2让我们全体编辑扑了一个空，索尼竟然食言了!？12月20日发售最终成了一个难圆的梦!究竟是索尼内部出了问题,还是政府压制，大家众说纷纭。不过从种种迹象看，恐怕到春节的时候我们也很难在货架上看到丝缎银的身影。在全世界畅行无阻的PS2竟然在中国栽了跟头！业界的事情吗，总是会令人感到意外，但是事过境迁当你回头去看的时候，却又是那样的顺理成章。

●圣诞节最大的感受就是堵车！我觉得50%的北京人都上街了！真是搞不懂为什么中国人如此热中于过“西洋节”！●齐达内当选2003年世界足球先生!我喜欢他的球风。足球最可贵的就是技术、意识和从容，齐丹兼而有之。●废了这么多口水，又要说再见了，祝愿大家把所有的不愉快都丢在2003，在2004里迎来一个全新的自我！（有来无往非礼也，大家也要祝福我啊！）

星尘大海

■《雷霆任务4》努力攻关ING，最近有口号在：听着FM103.9，玩着FM4。

■GBA版ASTRO BOY时断时续中，看来要克服一下可恶的怀旧情结了，为了游戏而游戏才是王道。

■看到HG版EVA－01的F形态兵装，两眼放光，一直想入手的HYPER模式版PS2因为工作关系被无限期滞后，但愿不会被人抢走。

■拿回被公司征用的第二次α原版盒，毁容加肢解，惨就一个字。

■机战MX（冒险、明星、梦想、模型？）高度期待，整天YY“垃圾疯”的必杀中。但愿3.18不是唬人的。

■但愿FMA的13话——“钢VS炎”对剧情有一个推动……

■最近脑中默念句：非所困而困焉，名必辱。非所据而据焉，身必危。

MASCAR

■先说说FF11，自己所在的DH工会来了很多新人，其实等级一点也不低，只不过他们大多都是新加坡人，自己的工会人实在太少，所以都投靠过来，那些人在没有高等级玩家帮助的情况下，仍然过得不错。另外最近通过游戏感觉美国人与日本人相比……太怕死了。大家如果想和我们交流的话，请到我们的私人论坛来吧。www.a10team.com

■最近学习了一种国际通用密码,下面的话大家看得懂吗？(/表示分隔)。—。。/。——/—。——/。。。/—。。。下期会告诉各位答案^-^

■重庆力帆和云南红塔不知道又在搞什么飞机,另外本人坚决支持加大对服用兴奋剂的处罚,费迪南德和张帅,你们太幸运了……

■在2004年，相信自己会有一个大变化，电软和掌机迷的内容也会变得更加精彩，敬请期待。



封面：最终幻想女主角

GAME INDEX

PS2

勇者斗恶龙5·天空的新娘 16
樱大战物语 20
星海传说3·导演剪辑版 22
圣徒 神圣魔物 24
魔力护士小麦 26
空中三角力量 蓝翼骑士 28
TO HEARTS2 32
生化危机·爆发 38
灵魂能力2 41
前线任务4 54
钢之炼金术士·不会飞的天使 64
七武士20XX 116
PHANTOM BRAVE 116
虹吸战士·Omega Strain 117
猎头者2·救赎 117
鬼武者3 117
黑手党 119

GBA

双截龙ADVANCE 30
铁臂阿童木·阿童木之心的秘密 62
4V4友情足球 浓情之岚 66
鬼太郎Gegege·危机一发！妖怪列岛70
八佑卫门 75

ARC

OUTRUN2 118

半月刊 每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来、杨帆
地址：北京安外邮局75信箱
邮编：100011
编辑部电话：(010) 64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：(010) 64472177
广告部电话：(010) 64472180
广告制作：(010) 64472190
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：9.8元

开卷特辑

傲慢将在爽约中谢礼 2

傲慢→爽约→谢礼、一切从索尼PS2官方网站上的推迟发售致歉信开始……

圆满攻略 由电子游戏软件杂志最强攻略作者群全力打造，精诚奉献。

前线任务4 54
新世纪S·E社最强最著名最爽快SLG系列最新作最高圆满指导攻略。

铁臂阿童木·阿童木之心的秘密 62
十万马力，七大神力，揭密攻略带你探寻阿童木之心的秘密。

钢之炼金术士·不会飞的天使 64
超高人气动漫首次游戏化，S·E社和DR的完美组合系统指引。

4V4友情足球 浓情之岚 66
尝试过4X4的足球吗？尝试过没有门卫的足球吗？那么从我们的攻略开始吧。

鬼太郎Gegege·危机一发！妖怪列岛 70
来自于水木茂高人气经典漫画，大家在游戏中尽情搞怪捉鬼吧。

八佑卫门 75
NAMCO 超人气恶搞游戏，详尽攻略带你领略“嘴”的魅力。

三栖人

卡通和动画、东方与西方、融合与分歧、其他…… 104
“开始，上帝就给每个民族一只陶杯，在这杯中，人们饮入了他们的生活”。

无双报道

勇者斗恶龙5·天空的新娘 16
樱大战物语 20
星海传说3·导演剪辑版 22
圣徒 神圣魔物 24
魔力护士小麦 26
空中三角力量 蓝翼骑士 28
双截龙ADVANCE 30
TO HEARTS2 32

游戏研究所

生化危机·爆发 38
灵魂能力2 41

其它栏目

编辑手札 6
本期目录 7
游戏新闻眼 8
中国电玩榜 14
编辑点评 35
闯关族的家 48
大墙画廊 53
科普园地 80
秘技天地 90
GAMEBAR 106
东游记 110
流行巴士GO 111
新作游戏发售表 112
龙哥热线 114
新作游戏情报 116
BOX记事 120

本期新闻眼统计时间
12月18日～12月29日



SAMMY入主世嘉，元老萌生离意？

本刊日本讯　与世嘉纠缠许久的SAMMY最终还是实现了自己的愿望。11月底，该公司宣布以453亿3千万日元的总价，从CSK手中购买了3914万股世嘉股票，占到世嘉总股票份额的22.4％而成为了世嘉最大的股东，Sammy已经取代CSK成为了世嘉事实上的股东。

有传言称虽然SAMMY鼓起的腰包对世嘉来说始终是个巨大的诱惑，但长期混迹于拍青哥界并与黑道混杂不清的形象，无疑让世嘉倍感头疼。业界对这笔交易普遍反感，而且SEGA自己的内部员工对此反应最为激烈。

不过事实上，尽管SAMMY的社会形象确实不佳，但其入主SEGA的行为并没有对SEGA的内部开发以及人员配备造成任何本质的影响。本刊记者近日从日本横滨Namco分所好友处了解到的消息亦称，SEGA此前发生的离职事件与SAMMY的加入基本无关。

提供消息的制作人曾在SEGA服务多年，据他表示，可能有人会敏感地把水口哲也之前的离职与SAMMY挂上钩，但实际上那只是世嘉内部结构调整的一个部分。由于水口UGA分社的经济效益一直不佳，自然成为了小口久雄就任后调整的重点，而游戏设计师出身的水口与世嘉偏重技术的整体风格始终难以协调，UGA被并社之后水口选择离职也是再正常不过的事了。



实际上水口哲也在Space Channel5 Part2大失利之后就已经基本停止了游戏的开发工作，也没有拿出更好的策划提案，在业界中，他的离职被看作是他个人暂时告别游戏制作的一种姿态，可能在相当一段时间里都不会重新回来。



↑图片中右侧人物为装扮成死亡之屋丧尸的中川力也，其敬业令人尊敬。

而一度传得沸沸扬扬的中川力也的所谓离职，就更是国内媒体因为对日本会社人事安排的不了解而闹出的笑话。

SAMMY控股之后为了更好地调整市场策略，成立了游戏方面的研究开发总括室并授意让中川力也负责。这样再加上SEGA WoWo的结构调整，他辞去社长一职是相当自然的行为，完全不是所谓的“反对SAMMY控股”产生的结果。

小口久雄对于世嘉的内部结构调整有着非常独到的一套，他在安抚元老级员工和提拔新生力量这两方面都做得相当到位。比如铃木裕目前正在与中裕司合作制定新的网络游戏计划，看上去他们对自己新的位置还是相当满意的。这两位元老还曾于12月22日来到上海，对上海东星和网通进行了闪电式的访问，商讨MMO化的PSO在中国制作和推出的详细事宜。虽然因时间仓促电软无法对两人进行实质性的采访，但是从与他们的交谈情况来看，他们对目前的情况和工作应该是相当有信心——必须要知道铃木裕并非是一个能够很好控制自己情绪的制作人，2000年他曾经萌发退意并在圣何塞的游戏开发者大会上公开表达出对SEGA的不满。

SAMMY强大的资金介入，加上小口久雄行之有效的改组，SEGA的未来将会更有希望，而不是更差。



CCBN2004预示游戏将在中国大发展？国家级展会2004年3月目标锁定游戏业

本刊讯　中国国际广播电视信息网络展览会系列活动之一，中国国际数字娱乐与互动游戏展览会定于2004年3月23-25日在北京中国国际展览中心举行。



↑中国国际数字娱乐展会的LOGO标志。

中国国际广播电视信息网络展览会(CCBN)，是由国家广播电影电视总局主办的一个世界级行业盛会。至今已成功举办了十一届，一直受到中央、各大部委及各界的关注。

CCBN2004目前已有30多个国家的800家厂商参展，展览面积达5万多平米，参观人数将达35万人次。届时，在CCBN展会新闻中心注册的120多家中外新闻媒体，300多名记者，将对整个展览会盛况进行跟踪报道。

随着游戏产业快速增长，以及国际游戏企业对中国市场的重视逐渐增加，2003年已有多家电视媒体，加入到游戏阵营。尤其是在数字电视和付费频道的拓展上，2004年国家广电总局将花大力气予以发展。

游戏业打入广电市场，运作于广电平台是大势所趋。数字娱乐与游戏互动作为有线数字电视未来重要的节目内容，需要更多的游戏开发商积极投身其中。预计未来5年内，电视平台的数字娱乐与游戏互动市场规模将超过100亿。

CCBN2004将展出游戏软件、游戏机、游戏配套产品、游戏制作软件、硬件及相关设备，数字娱乐与互动游戏的相关技术及解决方案。展览会期间，组委会还将组织专场会议，就数字娱乐与游戏互动的相关问题及其未来发展趋势进行交流和探讨。

全国播出付费游戏频道《游戏竞技》、《游戏风云》；中央电视台《电子竞技》、旅游卫视《游戏东西》、东方卫视《游戏玩家》、北京电视台《游戏任我行》作为展览会的合力单位将全程参与展览会的全过程。



索尼迫不及待打响掌机决战　PSP提前至2004年11月发售

本刊日本专讯　早些时候，SCE欧洲分部社长离任。新任社长Chris上任之后，在欧洲分部的主页上接受了访谈。其间Chris有意无意地透露：索尼的掌机PSP已经确定在2004年11月发售！（也就是说比原计划提前了大约一个月）看来索尼也已经迫不及待地准备打响掌机的最终决战了。



游戏业第一大展电软万件礼品酬宾客

国内迄今为止规模最大、参展商最多，应邀嘉宾规格最高的游戏业盛会“中国国际数码娱乐产品及技术应用展”将于1月16—18日在北京展览馆举办。本次展会由新闻出版署和中国贸促会共同主办，游戏协会和北京汉威国际展览公司承办。至截稿时已经确认参展的公司达到100家，其中包括索尼、诺基亚、神游公司、育碧软件、网星艾尼克斯等游戏大厂。嘉宾有日本最有影响的游戏杂志总编滨村，光荣公司社长小松，史克威尔海外部经理小林等。电软驻美特约记者叶展将作为特约嘉宾于17日下午发表关于人机互动在游戏中的应用的演讲。

《电软》作为官方媒体应邀参加展会，展台位于11号大厅的11126和11127号(见左图)。展会期间本刊将举办两大活动：一、“家长”见面会，由“闯关族的家”的“家长”风林“坐台”，与读者交流。读者可持2004年第3期《电软》由风林签名并领取深圳圣嘉公司独家赠送的GBA和PS周边，每天限200名。二、现场购买《游戏的设计与开发》的50位读者均可获得叶展当场亲笔签名。时间另行通知。

另外，展会期间《电软》将现场发放超过1万件礼品赠予参观者。关于电软在本期展会活动情况及安排请登陆www.vgame.cn，更多资讯请登陆WWW.chinajoy.net。


↑本次展会的LOGO标志。



↑右图为本次大会11号展厅的展位示意图，其中蓝色标记处为“电子游戏软件”的展位。届时欢迎读者光临。



↑持本期杂志参加大展的读者就有可能得到风林的亲笔签名以及神秘礼物。



古惑狼著名制作人跳槽SCE 索尼为PS3研发吸纳业界英才

本刊日本专讯　来自互联网的消息称，前“古惑狼”小组著名制作人格里格·塔法雷斯(Gregg Tavares)已经跳槽到SCE，正在致力于PS3 3D引擎的开发工作。这标志着新主机的实力再一次得到了实质性的加强。

塔法雷斯是3D引擎领域的大腕，除了开发“古惑狼”系列外，还在“杰克与达斯特”中任首席程序员。而索尼（日本）正是看中了塔法雷斯在3D领域的非凡才能，才不惜代价将其招至麾下。

另有消息说，塔法雷斯还将负责PS3软件工具包的开发工作，并计划在2004年的E3展上公布其初步研发成果。



新浪网发布权威第三方调查数据《电子游戏软件》居游戏类杂志首位

本刊讯　北京世纪华文国际传媒咨询公司是国内报刊经营研究领域公认的权威研究机构。其定期公布的报刊阅读状况、报刊广告与宣传状况、报刊购买状况，是传媒领域公认的权威监测报告。作为第三方调查机构，其调查报告的客观性、科学性、公正性是公认的，其调查数据是媒体和广告客户的重要参考资料。

在新浪网上最新公布的世纪华文对IT类报刊发行市场的监测报告中，《电子游戏软件》名列前茅，在《大众软件》、《网友世界》、《电脑报》之后居第4位。第5名是著名的“我们只谈硬件”的《微型计算机》。在这项调查中，“进量指数”电软第4名；覆盖率指数电软第3名；滞销指数电软仅次于《大众软件》，排名第2位的好成绩。详细情况读者可点击http://tech.sina.com.cn/other/2003-11-05/1758252695.shtml查询。



PS2根基稳固，XBOX潜力待发《福布斯》对比两大主机在美状况

本刊美国专讯　临近年末的时候，世界知名的财经杂志《福布斯》就2003年度PS2和XBOX在北美地区的销售情况作出了总结。虽然该数据只截止到11月末，没有能把一年中最火爆的圣诞月收录其中，但是依然客观准确地显示出了两位巨鳄级厂商在碰撞中所处的位置。

2003年度PS2/XBOX北美地区销售情况

主机名称	Playstation2	Xbox
主机开发商	SCE	Microsoft
北美首发日	2000.10.26	2001.11.15
目前零售价	179～199美元	179美元（有变动）
2003年北美销量	940万台	340万台
北美累积销量	2400万台	约670万台（推测）
市场占有率	62%	22%
网络会员数量	170万人	50万人
男女玩家比例	男性77%、女性23%	男性89%、女性11%

由以上资料可以看出，早XB一年推出的PS2仍然保持着压倒性的领先优势，或者说是不可逾越的优势。而PS2的网络计划也并没有外界预测的那样步履蹒跚，注册用户已经达到了170万人，是Xbox Live三倍以上！当然这也标志着索尼对于网络游戏从“暧昧”到“坚决”的态度转变。不过，处于下风的XBOX同样显示出了非凡的潜质和活力——两年里卖出670万台主机（在美国）。作为首次投身游戏业的厂商，微软在娱乐业界也写下了新的神话。

另外一个有趣的现象是，这次的统计并没有包括任天堂的NGC，难道在《福布斯》眼中方糖已经出局了吗？



意大利水管工风靡全球不言退役 马里奥系列销量突破1亿7千万套

本刊日本专讯　由宫本大师亲手绘制的意大利水管工马里奥目前再次创下了惊人的记录。自从马里奥于1981年首次在街机游戏《大金刚》中登场后，至今已经出现在67款游戏中，系列累积销量突破1亿7千万套！即使是现在，每年仍有多款以马里奥冠名的游戏推出。看来不管是过去还是今后，这位相貌滑稽、心肠慈悲的水管工都将一直忙碌下去。


↑马里奥最近喜事不断，不但入驻好莱坞蜡像馆，游戏销量也创出新高。



DOA生父板垣伴信发表"未来宣言" "死或生4"将在2005年锁定新主机

本刊日本专讯　以炮制大波美女而响誉业界的Team Ninja制作人板垣伴信，日前在接受日本媒体采访时谈及了2004年的软件规划。

板垣伴信表示，Team Ninja目前分成了几个小组在为XBOX开发游戏，现阶段可以公开的游戏共有3款，分别是《忍者外传》、《死或生Online》以及《生与死Code：Cronus》。《忍者外传》是FC时代"忍者龙剑传"的续作，开发度90%，预定2004年2月发售；"生与死Online"是将DOA各版本收录其中的在线对战游戏，完成度60%，预定2004年3月在日本发售；《生与死Code：Cronus》则是一款类似DOA排球的外传作品，



↑高品质的CG也是忍者外传的卖点。



↑站在XB讲台上的板垣伴信。

游戏类型保密，预定在2004年东京电玩展上正式公开，2004年内发售的可能性不大。

至于DOA系列的正统续作"死或生4"，板垣伴信显得信心十足。他承诺：4代将以"世界最强的格斗游戏"为目标进行开发！因此如果在目前的3大主机上推出的话，未免显得太过勉强，所以他们希望可以在2005年于新主机上发售"死或生4"。

板垣伴信的发言再一次表明了他们支持XBOX的决心，不过当被问到"死或生4"到底花落谁家的时候，板垣坦言："现在还不好说！"而这也给DOA的未来留下了一个有趣的悬念。



索尼PS3将使用无线手柄!? DUAL SHOCK 3传闻飘荡

本刊欧洲专讯　与各种PS3主机假想图相对应的是，有关索尼新主机手柄的传闻也在圣诞前夜浮出水面。

根据英国游戏网站CVG的消息，一位不愿透露姓名的欧洲SCE高层向他们报料，"未来PS3的手柄（也就是"DUAL SHOCK 3"）将肯定是一款无线手柄，而且手柄右侧底部还将加入一个扳机式的按键，以满足未来新类型游戏的需要。索尼目前并不打算改变DUAL SHOCK的基本规格，因为那已经被证明是极其成功的。"

索尼方面目前既没有承认，也没有否认有关PS3使用无线手柄的说法。



GC版《最终幻想·水晶编年史》荣获媒体艺术节娱乐部大奖

本刊日本专讯　尽管GC版《最终幻想 水晶编年史》没有延续FF系列动辄百万的风范，但是却凭借其出类拔萃的画面和音乐倾倒了大奖评委。在日本举办的日本媒体艺术节上，FFCC不负众望，一举拿下娱乐部优秀奖。

除去FFCC以外，SCE的《Eye Toy：Play》和任天堂玩具"口袋妖怪荧光棒"也分别获得优秀奖。动画部、漫画部、美术部的大奖桂冠则分别被《冬之日》、《カジムヌガタイ·风语冲绳战》、《Digital Gadget6、8、9》三部作品摘走。



媒体艺术奖是日本文化厅为了表彰富有创造性的媒体艺术作品而设立的奖项，设立于1998年，在日本媒体艺术界影响颇深。



手机游戏之风愈刮愈猛 新技术成就大作移植梦

本刊日本专讯（记者：天师）日本NTT DoCoMo日前公布了其最新宽频手机服务"FOMA 900i"，该系列除宣告手机的宽频时代来临之外，另有两大RPG名作伴随登场。据SQUARE－ENIX表示，为配合"FOMA 900i"系列的推出，公司决定把FF和DQ通过"手机付费下载"的方式，提供给玩家。手机版FF和DQ在画面上将重新描绘，据称表现力已经达到GBA等级。

而与之相对的消息是，CAPCOM的《生化危机3》和BANDAI的《机动战士高达3D Operate》将成为首批对应FOMA 900i的3D手机游戏。从公布的资料看来，这两款游戏的画面水准已经完全达到了PS版的等级，而且不受手机屏幕限制。



←随着便携技术的日新月异，手机游戏市场的进展已经超出我们的想象。



任天堂与颜维群各占神游50% 新浪网揭示神游公司股份构成

本刊讯　无论是资金还是技术，任天堂和苏州神游公司都各占神游机的50%，这是新浪网在12月15日发布的消息。

根据新浪网的报道，神游科技有限公司成立于2002年，注册资金3000万美元，任天堂与神游董事长颜维群分别持有50%股权。游戏软件的知识产权由任天堂提供，而硬件技术则由颜维群博士率领的美、日、中三方的开发团队提供。

"从技术和管理的角度讲，神游公司是一家美国企业；但是从资金投入和软件知识产权的角度看，神游又好像是一家美日合资企业。"神游科技方面称，"公司与任天堂是商业上合作伙伴，并没有任何行政上的从属关系。"



自从神游机发布，坐落在苏州的神游科技有限公司一跃成为人们关注的焦点。但是由于神游公司令人费解的低调态度，导致公司背景、以及其与任天堂的关系一直被迷雾所笼罩。而这次新浪的报道终于揭开了神游公司的神秘面纱。

另据相关报道称，与大陆PS2难产所对应的是，"神游机"虽然在上海、广州等沿海地区陆续上市，但是销售状况并不乐观，与巨额的资金投入和庞大的市场构想不成正比。而这也被认为是神游公司迟迟不肯公布主机实际销量的真正原因。



2004神秘"N制武器"需要网络化 任天堂称其肯定具备无线通信机能

本刊日本专讯　11月初，任天堂森仁洋专务曾公开表示，他们将在2004年发售一款与原来路线截然不同的全新制品。如今，这个让无数玩家遐想联翩的神秘"N制武器"又有新情报出台。根据任天堂的官方消息：该产品将肯定搭载无线通信机能！而且其开发工作已经收尾，在2004年E3发布、2004年内发售的原计划将维持不变。

按照业界的说法，任天堂对于这个秘密产品寄予厚望，甚至希望它能够与GC、GBA并列成为公司的支柱商品。至于该产品究竟是GC的后续主机还是一款全新的便携机，业界众说纷纭。但是据本刊推测，N氏推出可以与PSP竞争的便携主机的可能性最大，先前传说的便携版GC或许不是空穴来风。如果这样看来，神游机则在任天堂的整体战略中扮演了一个"先行者"的角色。



士郎正宗名作再次转会游戏舞台 PS2版攻壳机动队预定3月发售

本刊日本专讯　索尼在12月26日发表消息称，他们将把著名漫画家士郎正宗的代表作《攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX》搬上PS2舞台。该游戏被定义为动作+射击+冒险，预定2004年3月发售，价格5800日元。

为了忠实再现原作的世界观，索尼启用了媲美剧场作的豪华班底，由动画版《攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX》的制作人神山健治和著名小说家的藤 D纯一将担任总监督，而制作总指挥则由Production IG负责，与动画版一样。





←根据场景不同，可以自由切换素子和巴特。

根据目前公开的情报，该游戏将具备以下特点：玩家视点被固定在主角背后；画面中心位置为枪的靶心；根据场景变化，玩家可以选择近距离、远距离、力量型等不同武器；主人公可以凭借“再造人”的特殊能力做出正常人类无法想象的高空动作等等。

“攻壳”系列的第一部游戏作品《GHOST IN THE SHELL/攻壳机动队》于1997年在PS上发售，由于这是该系列6年之后第二次被搬上游戏舞台，因此无论如何也是值得期待的。

阔别六年「攻壳」回归游戏业



←游戏中素子和巴特的形象看起来比动画更加可靠。2个人将从不同的路线逐渐接近故事的核心。



↑除去多彩的动作以外，紧张激烈的枪战场面也是游戏的看点。

→素子可以使出在墙壁上攀爬等各种花样百出的动作。这些动作对于普通人类而言是不可思议的。





↑由多边形表现的人物特写细腻而充满活力。

2003年末圣诞商战追踪报道Vol.1

按照惯例，进入11月以后市场就会迎来了一年中最为火爆、最为疯狂的销售旺季。各个厂商都会竭尽全力地为自己的商品造势，以争取为一年的辛苦经营划上一个圆满的句号。由于年底两个月的销售额往往会占到年度总销售额的3成以上，因此各种关于年末商战的消息也顺理成章地成为了业界关注的焦点。那么在2003年年底都有哪些吸引眼球的事件和统计数据呢？（注：截止12月29日本期杂志截稿为止，圣诞周的主机销售数据还没有公开，相关内容请读者留意下期杂志）

●英国PS2销量突破500万台

英国SCE近日宣布，截止12月初，英国PS2的实际销量已经超过500万台。而且随着圣诞旺季的临近，这一数字还将以难以预料的速度继续递增。

英国SCE常务董事雷·玛尔古(Ray Maguire)表示：“PS2在圣诞节前的两周里还将继续自己的神话，因为至今为止PS2仍然是消费者在家用机领域的第一选择。我们已经建立起来的市场领头羊的位置将吸引更多的厂商支持PS2。在此我们要感谢SCE的合作伙伴与我们共同迎来了这个新的里程碑。”

●临近圣诞游戏厂商股价上扬

由于年末市场销售火爆，各个游戏厂商也春风得意。据从华尔街股市传来的利好消息，大部分厂商的股价都在年底大幅上扬。在欧美软件市场稳居老大位置的EA股价上涨了5.51%；Take-Two虽然没有GTA新作的支持，但是凭借《马克斯·佩恩2》的强劲势头，股价涨幅6.98%；THQ群狼战术发威，在潮水般的软件支持下股价涨幅6.21%；日本软件大手KONAMI则在日美两地实现双赢，股价涨幅4.33%。

●主机不降价，年末市场不如预期

根据第三方调查机构NPD公布的数据，虽然2003年底的旺季销售情况比前年同期明显好转，但是仍然无法达到预期的增长率。而PS2销售势头趋缓的事实则成了这种说法的最好例证。

Activision高层鲍比·柯帝克(Bobby Kotick)说：“主机不降价所带来的影响已经逐渐显露出来了”。Take-Two的杰夫·拉皮(Jeff Lapi)则表示，“现在完全感觉不到市场的坚挺，很多消费者都在等待降价之后再购买主机。如果PS2能够降价到129美元的话，那么市场的情况或许会截然不同。”

另有业界分析家的意见称，北美PS2在2003年的出货量只有700万台，这个数字远远低于1000万台的预期目标，而造成这种尴尬局面的根本原因就是PS2主机的降价幅度不够大。

●英国软件市场EA独占鳌头

英国官方博彩机构Ladbrokes与ELSPA日前联合发表了年末英国市场的软件销售排名。结果显示，在销量榜的前10位中共有6款EA的游戏，而EA出品的《荣誉勋章 日出》则成为了目前最炙手可热的游戏软件。



←装点了圣诞树的小卖店充满了节日气氛。



↑德国推出了指环王版的GBA彩壳。



↑在我国“难产”的丝缎银PS2是欧洲市场最受欢迎的圣诞礼物。

神游董事长颜维群专访!!

“请给神游一个机会” 一个理想主义者的自白

编者按：2003年12月21日，本刊记者张铭靖、《大众软件》、网易及新浪记者一行四人就有关神游机在中国发售的若干问题采访了神游科技（中国）有限公司的董事长颜维群先生。因为谈话较长，本刊篇幅所限，只能发表核心部分，但访谈的基本内容应该不会有遗漏。

下期《电软》评论员将就这次访谈发表长篇评论，敬请读者期待。



↑颜维群博士毕业于美国普度大学（Purdue University）电机工程系，科学成就跨越三维动画、数字有线电视等多个领域。曾先后在美国硅谷图形公司（Silicon Graphics）、美国麦普司技术公司（MIPS）、美国那米欧公司（Navio Communications）、美国亚提思公司（ArtX）担任董事及总裁。两年前成立了iQue神游公司，现任神游科技（中国）有限公司董事长。

第一次带着采访神游科技的使命，来到了苏州，不用说，出发前我的心情是带着几分激动的。这份激动不仅仅发自即将初次踏入神游公司的内部，为读者们揭开它神秘的面纱，也来自于我即将有幸面对国际IT科技界的精英人士颜维群博士。

拥有着如此辉煌履历的颜博士，却丝毫没有某些国内精英人士所特有的矜持，在整个访谈会的过程中，他始终用和蔼的语音耐心回答着我们的问题，并不时举一些生动的例子来加深我们的理解。这令我甚至产生了一点错觉，感觉自己并不是做了一次采访，而是来听了教授的一堂课。

正如神游科技公司本身的风格那样，这位完全没有大人物架子的总裁，也同样一直保持着低调。颜博士自言甚少接受媒体的采访，这次媒体见面会尚属在国内的首次，或许与某些一出现在话筒前就说得天花乱坠的领导型人物相比，他显得多少有些相形见绌，甚至在多个问题下，他都舍弃了事先准备好的官方式回答，而坦率地说出自己真正的想法，但在他的言谈举止之间，相信在座所有记者都能真切地感受到他对游戏事业的一颗赤子之心。

记者■请介绍一下创立iQue神游的初衷和理念。

颜维群■iQue神游成立于两年以前。当时中国IT界的一些老前辈希望我能在中国做一番事业，同时谈到中国发展应用软件的艰苦。我个人比较喜欢筚路蓝缕。刚才有一家我很尊敬的媒体问我：你个人有如此辉煌的履历，为什么要选择到中国从事电子游戏业？我听了这个问题感慨颇深。其实在美国跟我一起做电子游戏开发的有许多是美国名校毕业的博士、硕士，电子游戏对他们而言是一门艺术，是一门学问和严肃的产业。我本人过去在学术界和企业界闯荡了多年，希望能做一番事业，而不仅仅是一种生意。我始终觉得在这个问题上光谈大道理没什么用，要真正改变现状，奢谈理念没有意思，关键要为这个产业脚踏实地加一把力。因为我们知道电子游戏软件业可以带动许多产业。另外，我下面的话可能是你们最不喜欢听到的：中国电子游戏有很多游戏媒体，有超级玩家，但没有游戏产业，没有赚钱的游戏市场，因为没有正常的市场运作。95%以上的中国人把电子游戏看成是洪水猛兽，他们从内心深处对电子游戏的感情是复杂的。iQue的责任在于：作为一个有社会责任感的游戏企业，如何把这95%以上的中国消费者从对电子游戏本质的不了解中引领出来，让他们以客观的、积极的态度去接近并真正认识电子游戏，从而在这一过程中获得享受。



记者■神游在大陆上市已有一段时间了，我们非常想知道神游在大陆推广的渠道和情况。

颜维群■神游目前只是处于试销阶段。我们的研发持续已将近两年。主要的研发团队来自中、美、日三方，由美方主导。市场开拓这方面的工作刚刚开始，至于企业将来怎样，很难说。

如果你问我有没有感受到阻力，阻力是肯定的，来自两方面：一方面是2%到5%的超级玩家以及支持他们的媒体和渠道。他们感兴趣的，以及谈论的，并不是我的关注和热爱。在这方面的媒体，我们看到一些我们并没有发布的关于iQue的新闻，而是很多超级玩家和媒体所做的假设。我的关注是：怎样把我们对产业的理念带给 95%的中国家庭。另一方面，更大的阻力来自95%把游戏看成洪水猛兽的消费大众。对大部分中国人来说，会觉得游戏是不上档次的。而另一些人则认为游戏是很可怕的。为什么电子游戏会变成洪水猛兽？我们应该直面这个问题，并以我们的优秀产品来修正这一观念误区。

通常，人的通性在没有过程的情形下，是容易走极端的，走表面化的。中国的超级玩家和世界的超级玩家都是一等一的，一点都不落后。他们直接上国外的网。想想看，中国的游戏如果是一个产业，为什么以市场而论，它却是这么地小？国外的游戏产业，比好莱坞都大。游戏机的数量是家用电脑的好几倍。今年感恩节我设计的一款游戏机在美国的市面上，普普通通地，一天能卖20万台。在北美洲，在新款游戏机上市的高峰，一个周末可以卖到100万台以上。iQue希望大家正视的是：虽然在中国大家都认为电子游戏是洪水猛兽，但事实上电子游戏却是一个抵挡不住的现代潮流。更重要的是：电子游戏建设性回馈的本质对孩子和青少年可以产生非常正面的影响。好的电子游戏，它对青少年的影响是两倍的好，坏的电子游戏，影响则是两倍的坏。它既能产生正面的影响，也能产生负面的影响。所以，最好的办法是：正视这个问题，对它有一个客观的了解，在父母的诱导下，严格挑选游戏，来走过这个过程。

iQue的期望就是：要以一个为社会负责的态度，严格挑选最好的游戏，和国人一起走过这个观念更新的历程。如果媒体觉得对电子游戏现状不满意的话，请给iQue一个机会。

记者■目前神游推出了几款任天堂的游戏，下一步计划推出哪些？原创的有哪些？



颜维群■我们有很多游戏推出。这是我们与任天堂作为关系合作企业的好处。我们以对等的方式、资金、版权等方面进行投入，目的就是不断地推出优秀的家庭游戏，把这个产业链做好。

我在选机种的时候，有两方面的考量，第一是iQue自己研发的机种，一定会与国外的机种有某种相容性，这样的话我们可以有开发更高端的软件的可能，我们会保持这个相容性。第二，不管是研发还是引进，有一件事情对我非常重要。就是因盗版软件而产生的后果。请了解，这里有三种考量：第一种考量：盗版软件是否合法，如何抓，这是政府的考量，不是我的考量；第二种考量，盗版软件对一个企业是否造成盈亏，应该是我的考量，可是当时也不是我最主要的考量，因为盗版在全世界各个角落都会发生，只是程度多少的问题；第三种考量：如果某些机种在国外已经有很多不良的极端软件，而我在中国选用这些机种，就会使这些极端电子软件跟着机型进入中国，这样的社会责任是我承担不起的。另一方面，我也明白：盗版一定会存在。如果我们引进的机型在国外已经有很多不良的极端电子软件的话，这些极端电子软件经过盗版的渠道进入游戏市场，我等于是负了一份我不能负的责任。这是我当初在挑选相容的机种时最大的考量。iQue一定要能向中国父母保证iQue的游戏都是最好的，都是良性的，都是能帮他们孩子和青少年超越智慧的。

记者■神游加油站是不是为防止盗版而设计的？

颜维群■设计神游加油站最主要的动机并不是为了防盗版，而是为了降低用户的软件费用。用光碟来作为游戏的载体，就会产生运输、分销和库存的问题。这样的话，游戏软件所需要的资金，比网络下载方式来的大。神游加油站的主要出发点是：把软件的运输和载体费用降低，同时让用户能够经过神游加油站储存已经购买过的游戏，从而让一张神游卡可以反复多次的使用而不需要再购买。如果你一定要像储存光碟游戏那样来储存神游游戏，你也可以另外购买神游卡。

记者■神游仓库是不是替用户储存游戏的一种技术方式？

颜维群■是。每一张神游卡都会有你的ID。通过iQue神游加油站，用户可将游戏软件存储在“神游仓库”里，因为iQue神游机所有的软件将会通过神游加油站下载。神游机附有一张神游卡，购买软件流程：购买神游票，然后将神游卡插入加油站，刷神游票，按照界面提示信息购买游戏，软件就会正式下载到你的神游卡里。在神游卡容量不足的情况下，你可以将你已使用过的游戏，通过神游加油站储存在神游仓库里，这样你的神游卡就不再需要占用这些游戏的容量记忆空间。神游仓库的理念就是：有钱，你可以多买几张神游卡；不想花这个钱，消费者只需要使用神游仓库。同时，iQue也会不断增大神游卡的虚拟容量。中国人说：公道自在人心。所有有判断力的人都会有自己的结论。

记者■SONY的PS2发行后，iQue是否感到压力？

颜维群■对于这个问题我有两个答案。一个是官方的，一个是自己内心的。

官方的是：一个健康有序的市场必然是多元化的，大家的共同参与可以使它更加完善，我们无意对其它公司的产品进行评论。

可是我内心里想的答案是：你们问的问题，我事实上没有去想过。我通常对其他人做的事情没有多大的注意力，当我在从事一个未知的行业时，最重要的是我自己。iQue做得好不好，是iQue自己的努力够不够。一般来说，我在从事一份努力时，很少注意别人做什么，尤其是在一个新的市场，一个新的观念，同时又是一个新的行业里。iQue该怎么做，这才是我花费精力的地方。

记者■是否能透露iQue在后续硬件会有哪些动作？

颜维群■iQue来中国是来做游戏产业的，不是来做生意的。第一，我想把电子游戏跟家庭结合起来，让苦过来的中国家庭，孩子及青少年偶尔轻松一下，经历一些良性的电子游戏这样的现代娱乐。第二，我想在中国培养出iQue的人才，在中国扎根。我们明年就要进军国外。iQue的理念是：把世界一流的技术，以本土化的价格奉献给国人。一个企业要培养人才，这些人才要从他们熟悉的市场开始，我在国外带的团队都很成功，我有信心把iQue的团队带好。我们希望把中国一些很好的、有创意的团队一起带起来。第三个目的，是希望iQue能在中国的应用软件领域起一些种子效应。在这三个前提下，iQue会不断地运作，发展更多的软件，更多的平台。至于说iQue会发展什么样的平台，会与什么样的企业合作，目前还太早，在时机成熟时，我们会在第一时间告诉你们。

记者■神游这两个字是您最后定的，有什么特殊含义？

颜维群■iQue的意思是“超越智慧”。还有，体现了人在创造的过程中的一种欢愉感。在中国，大多数翻译是音译，不是意译。有很多人劝我用音译，因为即使是中国人自己的品牌，也喜欢用像英文音译的那种名字，可是我觉得音译没有什么意思，所以我决定用意译。

记者■请谈谈神游机自主开发游戏的情况。

颜维群■千万不要以为我们现在没有跟第三方运作的原因是我们不愿意，而是目前我们公司还没有培养到足够的人手来承担这件事，相信合作在下面的六个月中会发生。你们知道，如果不做第三方的市场是一件愚蠢的事。创作一定是很多人参与的。游戏开发需要互动型的合作。

撰文/本刊记者张铭靖


↑公司内部的员工工作室。



↑神游的接待前台。（空无一人?）


↑正在忙碌的大型工作间。


↑本刊记者与颜博士的合影。

中国电玩榜

本期公告：

1、本期的排行计票真是稳中有升啊，可喜可贺，而排在前五位的大佬们地位毫不动摇，更是可喜可贺了，不过想想也是，近期虽然新作上市频频，却鲜有能与他们相媲美的游戏大作呢，就别说造成冲击了……

2.统计截止共收到有效选票1827张。

2004年第3期(统计时间2003年12月16日－12月31日)

1 黄金太阳

上期 1



机种：GBA
类型：RPG
厂商：NINTENDO
其他：——

计票:928

2 最终幻想10

上期 3



机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——

计票:909

3 最终幻想8

上期 2



机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——

计票:899

4 合金装备索利德2

上期 4



机种：PS2
类型：ACT
厂商：KONAMI
其他：——

计票:881

5 生化危机

上期 6



机种：GC
类型：AVG
厂商：CAPCOM
其他：——

计票:785

排名	游戏	机种	类型	厂商	其他	计票
6	世界足球·胜利十一人7	PS2	SPG	KONAMI	—	724
7	口袋妖怪·蓝宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	707
8	口袋妖怪·红宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	659
9	超级机器人大战D	GBA	SLG	BANPRESTO	—	623
10	恶魔城·晓月圆舞曲	GBA	ACT	KONAMI	—	580
11	鬼武者2	PS2	AVG	CAPCOM	—	579
12	真三国无双3	PS2	ACT	KOEI	—	578
13	最终幻想X－2	PS2	RPG	SQUARE	—	514
14	超级机器人大战OG	GBA	ACT	KONAMI	—	453
15	恶魔城·无罪的叹息	PS2	ACT	KONAMI	—	436
16	真三国无双2	PS2	ACT	KOEI	—	386
17	火炎纹章·烈火之剑	GBA	SLG	BANPRESTO	—	362
18	真三国无双3·猛将传	PS2	ACT	KOEI	—	349
19	超级机器人大战R	GBA	SLG	BANPRESTO	—	312
20	实况世界足球·胜利十一人6	PS	SPG	KONAMI	—	245

战略大作推荐篇

前线任务4



★经过四年沉寂终于推出的系列最新作，人设由制作无尽沙迦的直良有担任，极具魄力的CG动画和超级写实的画面构成的本作绝对是对SRPG的革命，严密的整备系统和爽快的战斗非常吸引人，最关键的是本作是系列首次加入语音，游戏的表现力不凡，在圣诞元旦期间最值得一玩的游戏大概就是本作了。

日本家用机新作期待排行榜

排名	游戏	机种/类型	厂商/发售日	票数
1	勇者斗恶龙8	机种:PS2 类型:RPG	厂商:SQUARE · ENIX 发售日:未定	3954
2	最终幻想12	机种:PS2 类型:RPG	厂商:SQUARE · ENIX 发售日:2004年夏	3715
3	勇者斗恶龙5 天空的花嫁	机种:PS2 类型:ACT	厂商:KONAMI 发售日:2004年	2125
4	合金装备索利德3	机种:PS2 类型:RPG	厂商:SQUARE · ENIX 发售日:2004年春	1829
5	王国之心2	机种:PS2 类型:ARPG	厂商:SQUARE-ENIX 发售日:未定	1622
6	生化危机4	机种:GC 类型:AVG	厂商:CAPCOM 发售日:未定	1394
7	战国无双	机种:PS2 类型:ACT	厂商:KOEI 发售日:2004年2月	1230
8	GT赛车4	机种:PS2 类型:RAC	厂商:SCEI 发售日:2004年	1102
9	MOTHER3（暂名）	机种:GBA 类型:RPG	厂商:NINTENDO 发售日:未定	1087
10	逆转裁判3	机种:GBA 类型:AVG	厂商:CAPCOM 发售日:2004年1月23日	890

瞩目



★莫名其妙的，本作也变成了SQUARE · ENIX的看家之作了，紧挨着几大传统超究极RPG之后的就是本作呢，实质上和著名SLG《超级机器人大战》一样，以人气的动画游戏角色大客串为卖点，应是本作如此受欢迎的原因吧，上市大期待！

家用机软件两周销售排行榜

排名	游戏	机种/类型	厂商/发售日	销量
1	机动战士Z高达 · 奥古VS提坦斯★	机种:PS2 类型:ACT	厂商:BANDAI 发售日:12月4日	409390 总:409390
2	GT赛车4 · 序章★	机种:PS2 类型:RAC	厂商:SCEI 发售日:12月4日	297589 总:297589
3	大众高尔夫4★	机种:PS2 类型:SPG	厂商:SCEI 发售日:11月27日	258659 总:733928
4	洛克人EXE4 · 红日、蓝月★	机种:GBA 类型:RPG	厂商:CAPCOM 发售日:12月12日	223828 总:223828
5	生化危机 · 爆发★	机种:PS2 类型:AVG	厂商:CAPCOM 发售日:12月11日	208617 总:208617
6	马里奥聚会5	机种:GC 类型:ETC	厂商:NINTENDO 发售日:11月28日	121601 总:222166
7	ONE PIECE大作战3★	机种:PS2 类型:ACT	厂商:BANDAI 发售日:12月11日	106691 总:106691
8	桃太郎电铁12 · 西日本篇★	机种:PS2 类型:SLG	厂商:HUDSON 发售日:12月11日	94482 总:94482
9	大金刚★	机种:GC 类型:ACT	厂商:NINTENDO 发售日:12月12日	61635 总:61635
10	拉切特和克兰克2★	机种:PS2 类型:ACT	厂商:SCEI 发售日:12月11日	61436 总:61436

瞩目



★可能在国内人气并非太高的SPG，可是在日本本作绝对极受欢迎哦，毕竟运动是适合男女老幼的，打打杀杀……嗯，反正看了MASCAR对本作非常投入的样子就大概知道一二了，极易上手的游戏，可以享受到贫苦大众体会不到的运动乐趣，极力推荐！

日本街机游戏最新排行榜

排名	游戏名称（基板、厂商、类型）	投币率
1	育成足球2002-2003（naomi2、sega）	101882
2	世嘉四人麻将 · 网络对战版（naomi2、sega）	25007
3	机动战士Z高达 · 奥古对泰坦斯（naomi、capcom）	23200
4	太鼓的达人5（system246、namco）	17985
5	AVALON之键（naomi2、sega）	16244
6	麻将格斗俱乐部2（不明、konami）	14066
7	头文字D（naomi2、sega）	13428
8	VR战士4 · 进化版（naomi2、sega）	8600
9	时间危机3（system246、namco）	8363
10	RACE ON（system246、namco）	7163

欧美（美国）家用机游戏最新排行榜

排名	游戏名称（机种、厂商、类型）	
1	FIFA 2004	ps2、ea、spg
2	PRO EVOLUTION SOCCER3	ps2、konami、spg
3	FIFA 2004	xbox、ea、spg
4	SSX3	ps2 、ea、spg
5	TIGER WOODS PGA TOUR 2004	ps2 、ea、spg
6	F-ZERO GX	gc、nintendo、rac
7	EYETOY:PLAY	ps2、scee、act
8	THE SIMPSONS:HIT&RUN	ps2、vivendi、avt
9	荣誉勋章 · 史上最大作战	ps2、ea、fps
10	RUGBY 2004	ps2、ea、act



本期参与“中国电玩榜”的50名幸运读者名单

请认真填写回函表，并寄回本刊编辑部，将有机会赢取精美礼品。下期礼品为游戏CD宝，共二十名。

地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名
湖南	王吉	安徽	柏津	江西	黄超	云南	胡治	吉林	王家奇
河北	付晓光	上海	顾伟忠	陕西	牛鑫	吉林	丁宁	辽宁	白松
北京	周志雄	陕西	赵昕	安徽	景锦	新疆	李丹阳	云南	罗斌
广东	林永浩	上海	瞿伟谊	浙江	蔡朱磊	浙江	吴金一	吉林	田立加
山东	伏海洋	辽宁	邓兆辉	山东	罗晨	浙江	沈晨豪	河南	苏阳昭
上海	季元超	陕西	刘航	广西	罗志辉	广西	欧立敏	江苏	杨哲
湖南	黄春林	天津	冯杰	辽宁	江明	福建	刘欣炜	安徽	李伟
福建	陈希杰	河北	梁铮	广东	郭明祯	陕西	王俊峰	内蒙古	段雪峰
云南	周亮	中国	张健	陕西	刘宗阳	黑龙江	王楠	甘肃	张健
广西	农洪锋	广西	裴鸿	辽宁	武云龙	广东	凌国荣	新疆	江冠霖

与慈祥的父亲拉开了……

在游戏刚开始的时候，主人公还是个不经事的小孩。他在父亲帕帕斯引领下，开始了自己的冒险生涯。父亲帕帕斯总是背着一柄巨大的长剑，表情严肃而锐利，浑身散发着男人所特有的力量感，但是他在儿子面前却始终那样的慈爱。即便是来到了远离村镇的荒野，主人公也可以无所顾及，因为父亲帕帕斯会一直守候在他的身边，帮他打退来犯的怪兽，为他疗伤。在主人公眼里，父亲帕帕斯永远是值得信赖和依靠。

＊「おお！ あなたが
パパスどのですか!?

DRAGON QUEST V

勇者斗恶龙
天空的新娘

PS2	厂商：SQUARE-ENIX	发售日：2004年春	
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

画面实现3D进化的《勇者斗恶龙V》(简称DQ5)彻底改头换面。这次我们介绍的内容是主角与父亲·帕帕斯一起旅行，由一家三代演绎的宏大剧情。年幼无知的少年主角与勇敢坚定的父亲将为玩家带来怎样的故事呢？

▶はい
いいえ

パパス「しかし お前は まだ
子供だ。あまり 無理を
するでないぞ。

可怕的炸弹BABY

浑身是刺的危险怪物。仅从名字就可以猜到这是一个擅长自爆攻击的家伙。正像我们先前的报道一样，5代中的怪物也可以成为玩家的伙伴，当然这个炸弹BABY也是如此。虽然这家伙极端危险（尤其是在大都市中），不过在战斗中却是值得信赖的坚强后盾。说不定炸弹BABY英雄式的自我牺牲还能将主人公从困境中拯救出来呢！



父亲·帕帕斯一起旅行



少年主人公正在与父亲帕帕斯一起旅行。为什么他要带着年幼的孩子四处流浪呢？在哨所中，卫兵对他尊敬有加，难道他是传说中的勇者吗……？



小美洲豹也来捧场

在冒险队伍中还能看到小美洲豹的身影，看来它是主人公儿时的好伙伴。





爸爸时刻挂念着儿子

帕帕斯在冒险中经常会用魔法回复主人公的HP。帕帕斯本人的HP在400以上，级别相当高。除去己方数据外，战斗中也会显示敌人的受创情况，每个细节都非常周到。

带领儿子的冒险——一家三代的传奇故事

若干年后，我们的主人公也将独自踏上危险的旅行——

告别父亲，主人公一个人开始了旅行。他不仅会结识许多怪物伙伴，也必须面对各种艰难险阻。“可你还是个孩子，这些事对你来说太困难了！”帕帕斯无时无刻不在牵挂着自己的儿子。不过对于初出茅庐的少年主角而言，独自冒险却是刺激而充满惊喜的，周遭的一切事物似乎都蕴涵着神奇的魅力……然而这个由一家三代所谱写的冒险故事也由此拉开了序幕。





史莱姆也会成为伙伴？

说到勇者斗恶龙系列的代表人物，大家印象最深的莫过于上图中的史莱姆了。这个史莱姆正在说着人类的语言，难道它也可以成为我们的知心朋友吗？

与主角青梅竹马的少女 比安卡

上次公开的图片中有一位名叫比安卡的金发女孩。这次，我们又看到了她与主人公一起冒险的场面，看来她也能在战斗中为主角提供帮助。若干年后，在青年主人公的队伍中也能会看到一位打扮很像比安卡的少女。这样说来，比安卡将与游戏主人公在冒险中共同成长。由于图片中除了怪物以外没有其他人，难道这是一场二人的旅行吗……？







长大后的主人公，在他身边的人是谁？

时间飞逝，原来还是稚嫩少年的主人公现在已经长大成人，变成了一位勇敢的冒险家。而父亲帕帕斯的身影也不再出现在主人公的身旁。游戏中的一切似乎都将重新开始。DQ5讲述了一个少年长大成人的过程，换言之就是描述了“人生”的故事，玩家在其中可以体会到少年成长的喜怒哀乐。





主人公走在旷野中。他身旁的伙伴是史莱姆骑士和跳舞宝石吗？



滑稽的长颈鼬





我们现在还无法判断这个和主人公在一起的角色究竟是谁。右侧和左侧分别挂有武器店和旅店的招牌。主人公身后那位大叔的穿着打扮看起来也非常奇怪。



由主人公、比安卡、史莱姆骑士、炸弹BABY组成的战斗队伍进入了洞窟。走在这像独木桥一样的窄路上，如果一不留神掉下去的话……？

绿蠕虫



旋转视点令复杂的3D画面一目了然

屋顶消失了

墙壁消失了

由于使用了3D画面，所以很多地方都会形成死角。不过玩家在DQ5的小镇和房屋内可以随意转换视角，这样，眼前的墙壁等障碍物就会自动消失，连衣橱里的东西也一览无余。

障碍物接近主人公之后就会逐渐变得透明

当主人公向船尾走去时，巨大的船帆就会进入视线范围。如果一直这样走下去的话，船帆会扩展到整个画面，最后逐渐融入到周围的环境之中，变得透明。透过半透明的船帆正好可以看见主人公。像这样，即使是在小镇及房屋里仍然可以将周围的状况尽收眼底，而且表现效果生动自然。

船及马车——是漫游世界的交通道具

勇者斗恶龙中的交通工具也是开拓世界的最佳道具。比如说有了船只，就可以驶向大海；有了马车，就可以与伙伴们一起行动……在游戏中，玩家首先得到的交通工具是船只，然后再利用船只向未知领域探索，将神奇世界的大门徐徐打开。

马车后面的角色是谁?

马车的功能是运载伙伴。一旦伙伴增多，马车就会变得必不可少。遇上怪物发生战斗的时候，马车外面的伙伴都将成为参战成员。右图中的炸弹BABY及史莱姆骑士并不是敌人，它们都是对主角忠心耿耿的怪物伙伴。





主人公和比安卡两人正在乘坐三角帆的小船。船帆在水面上的影子非常美丽，此时此刻你会忘却冒险的艰辛，完全被周围的诗意景色所陶醉。

你还记得吗?

勇者斗恶龙V

「DQ V」与家族的剧情

DQ5描述了“一家三代的故事”，不过直到现在我们还不清楚除去父亲帕帕斯和主人公以外的第三代角色。虽然帕帕斯的父亲大帕帕斯(暂名)也有可能出场，但是考虑到大帕帕斯在游戏初始阶段便一命呜呼了，所以还是主人公的晚辈的登场机会更大一些。

游戏从主人公幼年时代开始，描绘了他波澜壮阔的一生，好像一部精彩的人生活剧。从这一点看，DQ5倒有点像《阿信》（脚本 · 桥田寿贺子）这样的电视连续剧，其间对于人生状态的深入刻画令人回味。

5代中，帕帕斯与主人公之间的亲情之爱是游戏的一大主题，游戏描述了父子俩细腻而浓郁的亲情关系。以人和人性作为主题是DQ系列的一贯风格。也许正是因为这些，DQ系列才能拥有如此惊人的号召力吧。



领导巴黎花组的2位主角

サクラ大戦物語 ミステリアス巴里

樱花大战物语 神秘的巴黎

以巴黎花组为中心的AVG作品即将在PS2上登场！尽管游戏的发售日推迟到了2004年3月，但是樱迷的期待度却有增无减。尤其是初回特典中捆绑的收录了角色系统介绍、原创壁纸、屏保等绝密内容的珍贵CD，更是备受期待！此外，在2003年末举办的一系列预约活动也将把樱大战的浪漫历史推向新的高潮！



开发公司世嘉承诺：这将是一部全新的作品。游戏中有150张重新绘制的精彩图片，而且多段全新语音也将与玩家见面！



故事发生在“樱4”半年后的巴黎。在游戏中，小次郎与美树将一同破解种种不思议的谜题！

除了巴黎花组以外，大家熟悉的迫水、Evlan警部及Jean班长等角色也将陆续登场。



明智美树

血型：A型 年龄：16岁
生日：1911年3月24日
身高：154cm 体重：47kg

4岁的时候父母双亡，此后一直与哥哥小次郎相依为命。每次看到小次郎的时候，美树都会想起故去的父亲，所以非常喜欢跟在哥哥身后形影不离。10岁那年，美树在帝国歌剧团观看了“巴黎的恋人们”的音乐剧表演，对舞台剧留下了深刻印象。为此美树在1927年只身奔赴法国。后来，被古兰·玛发掘成为见习舞蹈演员，来到了黑猫剧院……





美树个性率直，做事勤奋努力，不管遇到什么困难都不会轻易认输。但是在哥哥面前却始终是个爱撒娇的小女生。



PS2	厂商：SEGA		发售日：2004年3月
	类型：AVG	价格：6980日元	完成度：80%

终于揭开了神秘的面纱——





回国后，小次郎在金田的劝说下成立了明智侦探社。但是由于完全没有生意上门，所以侦探社一直处于休业状态。

明智小次郎

血型：B型 年龄：26岁
生日：1901年6月13日
身高：181cm 体重：71kg

美树10岁时分别的哥哥。小次郎既是美树的保护神，也是妹妹惟一的亲人。在父母去世后，为了抚养年幼的妹妹，小次郎做过各种工作。长大以后，小次郎曾当过一段时间海军，之后又到了纽约、伦敦，并且认识了金田金四郎，是红蜥蜴侦探的原型。



性格莽撞直率。凡事总把妹妹的利益放在第一位，对其他人的事情漠不关心。视妹妹美树为自己的精神寄托。

关心妹妹的侦探·小次郎和努力成为一流舞者的美树所演绎的动人故事！

《樱花大战物语》是一款纯粹的冒险游戏。游戏加入了Just LIPS及射击LIPS等新要素，为原本单纯的冒险部分平添了许多乐趣。但是关于光武的战斗部分现在还不清楚。

另外从最近得到的情报看，游戏会导入新的Life制度，并实现全新感觉的分支路线。而采用新歌“光辉的旗帜下”作为配乐的开场动画也将于近期公开。让我们对这个焕然一新的故事拭目以待吧！



2个人正在努力搬一个看起来很重的大木桶。但是这种组合似乎很让人担心啊！?



驻法大使迫水典道。人称「铁壁」，他的另一个身份是巴黎华击团的凯旋门支部长。



美树在巴黎街头表演舞蹈的时候被古兰·玛看中。



身着晚礼服的葛莉西诺正在和花火说话，她们一脸严肃，难道发生了什么事吗！?

游戏主题歌将由她们来演唱！



美露和茜既是剧场的工作人员，也是古兰·玛的秘书，在黑猫剧院的舞台上则扮演着主持人的角色。

新歌《神秘》的演唱者就是为美露和茜配音的小岛幸子&Kanai Mika。这首新歌将在圣诞节举行的巴黎花组晚宴上正式公开。请大家相信，今后樱战的舞台将会更加五彩斑斓。

美露的声优



小岛幸子

茜的声优



Kanai Mika





莉可的礼服打扮似乎吓了美树一大跳。穿得这么正式，她要去哪里呢?

萝贝莉亚在巴黎街道上与小次郎相遇，她用冷峻的目光上下打量着这位年轻侦探。

期待续报！『DC』最新要素



STAR OCEAN Till the End of Time 星海传说3导演剪辑版 DIRECTOR'S CUT

受到RPG饭斯高度期待的"SO3导演剪辑版"将于1月22日发售。该版本采用类似D9版电影DVD的做法，把原来由于容量所限而删除的内容全部收录其中。为玩家呈现了一个更为完整的、以银河为背景的壮阔史诗。除了情节与角色方面的大幅扩容以外，新版本中追加的"对战模式"也值得我们密切关注。



连FTG也相形见绌的「对战模式」粉墨登场!!

PS2	厂商：SQUARE-ENIX	发售日：2004年1月22日
	类型：RPG	价格：6800日元　对应：硬盘

经过了近2个月的沉寂以后，S-E终于公开了"SO2导演剪辑版"的最新情况。除去我们先前介绍的新角色以外，"对战模式"的具体情况也露出了庐山真面目！由于星海的战斗系统一直以动作性作为卖点，所以许多喜欢动作游戏的玩家也沉浸其中。那么，作为新版本中追加的"对战模式"将为玩家提供一个怎样一展身手的空间呢？下面就让我们以3位角色的4P服装为起点，向大家详细阐述"对战模式"的众多关键要素！



4P角色服装首次公开!!

新款制服

菲特·莱因克多

本作主人公，19岁，在地球大学学习纹章学。正义感极强，有时甚至会显得过于顽固。4P服装穿在他身上好像变成了国中制服！

复习功课！『SO3』是一款怎样的游戏!?

SO3以前作400年后的世界为舞台，描写了主人公菲特与伙伴们一起拯救银河的惊险旅行。游戏画风惟美、系统严谨、战斗场面热闹有趣。在状况低迷的日本市场最终取得了40万套的销量，是2003年最炙手可热的游戏软件之一。



↑隐藏迷宫乌儿沙石窟寺院中的一个场景。长相酷似菲特的敌人突然登场！

『DC』的进化历史在这里演绎！

①2位新角色成为伙伴参战
SO3中的超人气配角米拉洁以及新角色阿德莱将成为冒险伙伴！

②搭载全新的「对战模式」
原本蕴涵动作要素的战斗系统竟然演变出了对战模式！赶快加入多人混战吧。

③追加2个全新迷宫
萨菲利欧水中庭院和乌儿沙石窟寺院两个迷宫登场，这两个迷宫中也遍布着种类各不相同的机关。

新角色 阿德莱·拉兹巴特

在SO3中登场的克莉亚的父亲，擅长使用各种纹章术。从外表看，他应该是个性格豪爽不羁的家伙。

『对战模式』的详细情况迫近!!

「对战模式」SkillSet及CancelBonus等系统相关情报透彻解析!!

利用本作的战斗系统，玩家可以在"对战模式"中体验到媲美格斗游戏的白热攻防战。由于其中搭载了众多新要素，所以极富技巧性！这里我们将对游戏中的2个系统进行重点解说。值得一提的是，其中1个系统在游戏本篇中也占有重要位置，因此大家一定要仔细阅读！



←普通技与必杀技的结合令人眼花缭乱。不过战斗不能只图爽快，要懂得利用防御才能常胜不衰。

对战前的准备工作

在"对战模式"中，玩家只要满足游戏本篇的特定条件，就可以与某些角色发生对话。完成以下4个步骤，设定好对战人数等必要项目后就可以开始战斗了！我们既可以轻轻松松的与朋友们嬉笑打闹，也可以把这当作练习组合技的大好时机。

1 模式选择
设定参加战斗的角色和COM人数。最多参战人数为3人，其中2人受玩家控制。

2 参战角色选择
第2步是选择你想要使用的角色。可以使用的角色数量，将随着本篇剧情的发展逐渐增加（需要满足特定条件）。

3 战斗类型选择
选好角色后就要决定战斗类型。每个角色共有3种类型可供选择，类型不同战斗技巧也会有所差异。

4 战斗舞台选择
对战前的最后步奏是选择战斗地点。凡是在本篇中出现过的战斗场地均可以在对战模式中自由选择！

战斗开始

好像一个纯洁的小魔女

穿着女佣服登场!?

SYSTEM CHECK! 把握2种特殊模式的规则 在酣畅的战斗中赢得胜利!!

I SkillSet 只限对战模式

根据战斗类型选择技巧

SkillSet是将多种战斗技巧融为一体的技巧。游戏中每种战斗类型下的SkillSet略有不同，有的重视近身攻击，有的则重视范围攻击。由于战斗方法会根据玩家所选择的战斗类型发生改变，因此战斗技巧的倾向必须重视。

近战中的索菲娅……

索菲娅擅长远距离攻击的纹章术。但是如果在近战中巧妙使用"冲撞"和"炎魔之剑"的话，索菲娅同样可以取得胜利。



←炎魔剑威力惊人。

■可组合使用的战斗技巧

部位	技巧名
近◎	冲撞
近◎	消耗
近◎	炎魔之剑
远◎	Firevolt
补	临界HP
补	

II CancelBonus 本篇·对战兼用

特技连锁可以提升攻击力!

以前的连锁只是单纯地连续使出普通技和战斗技。但是在《DC》中，玩家每次发动连锁都可以增加攻击力，明显提升连续技的威力。由于该系统也可以在本篇中使用，因此玩家绝不能忽视连锁的作用！





↑没有发动连锁（图上）和发动连锁（图右）的威力差别显而易见。攻击力最高可增强到300%。

索菲娅·艾斯提德
菲特的童年玩伴，就读于地球高中的17岁女孩。性格温柔，擅长做家事。4P服装采用了哥特式+魔女风格的设计。

米拉洁·科斯特
反银河联邦组织"夸克"的成员，克里夫的搭档。冷静沉着，情报分析能力出色，战斗力卓越。不过这身4P服装怎么看都像女佣服！

米拉洁的普通技一举大公开!

在《DC》中，米拉洁将作为大家期待已久的伙伴正式登场。大概很多玩家都想知道她使用的战斗方法吧？下面我们就公开米拉洁的普通技。

近距离◎键
从下段回旋踢转为里拳的组合技。不过里拳无法打到个子矮小的敌人。



中距离◎键
使用和克里夫相似的直击。攻击判定时间长，是非常实用的招数。



远距离◎键
将敌人击倒的二段连踢。敌人倒地后可以为玩家赢得喘息的机会。



对空◎键
敌人在空中时发动的对空技。使用华丽的二段跳将敌人踢落地面。



近距离×键
一脚将敌人踢飞的豪爽技巧。敌人被踢到半空后可以进行追击。



中距离×键
跳起后使用的回旋连续踢。攻击力强，判定广，同样非常实用。



远距离×键
迅速逼近敌人使出回旋踢。如果命中的话，敌人立刻会被击飞。



特殊技×键
近距离×键命中后，再按一次×键，就可以追击尚未落地的敌人。



无双报道



在欧美地区大获好评的冒险游戏『PRIMAL』更名换姓重新登陆日本！让我们在这不可思议的世界中体验冒险的快感吧！！

PS2	厂商：SCE	发售日：2003年冬
	类型：AVG	价格：5800日元	其他：——

追求"善"和"秩序"、为了维持万物的平衡"圣"与"魔物"携手作战!!



命运引导2人走上坎坷的旅途!!



←真相将随着故事的发展逐渐揭晓。



↑珍身上也隐藏着不为人知的秘密……

这是一个“秩序”与“混沌”共存，一直保持着和谐状态的宇宙的中心世界。可是，这种和谐却由于某些人的野心而崩溃，整个宇宙面临生死存亡的重大危机……而能够力挽狂澜拯救这一切的则是一名人类少女和魔界的使者！

冒险游戏《SAINTS 神圣魔物》描写了2个不同世界的人为了拯救宇宙，一起在形形色色的世界中冒险的故事。游戏中，玩家要与不断出现的敌人作战，解开一个个难题。不过，这一切可不是一个人就能办得到的。有时需要少女，有时需要魔物，有时则需要两人同心协力，才能闯过重重难关！！

2位主人公开辟出前进的道路!!

人类少女珍和魔物斯库利，分别拥有不同的能力。在本作中，玩家必须即时切换操作这两个角色，解开无数谜题。这里，就介绍一下两位主人公的能力及相关设定！！

斯库利

异世界Oblivion（遗忘）的善之女神阿莱拉为了保护善与恶、秩序与混沌的平衡所派遣的魔物。斯库利是身体由石头构成的石像鬼（西方驱魔用的摆设），不过这并不是它真正的样子。

珍（珍妮佛・塔特）

住在纽约的女孩。在濒死状态下，珍的灵魂脱离了肉体，并被斯库利带到了异世界。之后，她几乎马上就摆脱了烦恼，接受了眼前的现实，是个典型的现代人。

切换操作两位主角解开谜题!!



←与异形怪物展开激烈的战斗！

←利用纤细苗条的体形，挤进细小的缝隙或在狭窄的道路上移动

缓缓前进……



←利用石制的身体攀登岩壁。对斯库利来说，在这种珍无法抵达的地方一样也可以轻而易举的移动。

爬呀爬呀……



↑手举火把就可以照亮四周，有时还可以使用火来驱散敌人哦。当然火把以外的重物同样也可以搬运。





←游戏里常常可以见到一个人拉住绳索，另一个人上下攀爬彼此合作的场面。

珍的恋人也会登场!!



珍的恋人是一个乐队主唱。为了保护珍，现在正徘徊在生死边缘。

世界的命运就掌握在人类和魔物的手中……!!

下面我们要介绍的是《SAINTS 神圣魔物》的序言部分和众多登场世界的设定！

故事由珍的恋人路易斯的演唱拉开了全篇的序幕。唱到一半时，路易斯突然发觉有几个身份不明的可疑人物正在注视着自己。表演结束后，路易斯和珍匆匆忙忙地赶往家中，但还是受到了袭击，两个人身负重伤！然而此时，一个小小的身影却悄悄接近了正在病房内急救的珍。这个身影正是斯库利，为了拯救宇宙的中心世界“遗忘”，来迎接被挑选出来一起作战的珍。斯库利唤醒了连医生都已经放弃治疗的珍，将她的灵魂带到了魔物的世界。于是为了拯救两个世界，两位主角开始了冒险。



←恋人路易斯奋力保护遭到袭击的珍。



成为灵体!?



←两个人来到了异世界遗忘！



←珍拿起了专为自己而做的护甲。



↑一斯库利出现在肉体与精神分离的珍面前。



两个人失去意识陷入濒死的边缘……!!


为了世界!!

游戏的舞台异世界“遗忘”

故事发生在异世界“遗忘”，那是一个人类远远无法想象的世界。在这个由秩序之王阿莱拉和混沌之王亚巴顿所支配的宇宙中心世界，善与恶、秩序和混沌保持着微妙的平衡。另外，还有一位平衡的保护者克罗诺斯。珍和斯库利将在这个世界里的4个国家和位于中心地带的Nexus展开冒险。下面我们就介绍一下，由各种独特的社会形态所构筑起来的这5个地方。

—Nexus—







←守护人克罗诺斯担负着保护世界的重要任务。

遗忘的中心，守护者克罗诺斯所在的地方。担负着将4个国家的根源之力吸收起来，进行调和并转换成安全的能源，然后再分配给阿莱拉和亚巴顿的任务。



—Solum—

寒冷刺骨、永远的夜之世界。住在这里的裴拉族是坚韧优秀的狩猎民族，也是一个崇拜善与秩序的女王阿莱拉的种族。


↑放眼望去，只能看到化为一片废墟，被皑皑白雪所掩埋的街道。这个国家究竟发生了什么事呢！？


←2个人似乎发现了些什么正在弯腰仔细观察。

—Volca—



与火山共存的国家，受到亚巴顿的支配。这里的居民是一个叫做金的种族。一旦火山停止活动，他们的力量也会随之减弱。


←真的能在这种熔岩喷涌的狭窄小路上移动吗？

—Aetha—




←Aetha的街道令人联想起中世纪的欧洲。

被混沌的能源——邪恶所支配的国家。这个国家的种族分成两种等级，农民在贵族的压迫下过着穷困潦倒的生活。



—Aquis—



水的乐园，充满知性的世界。这里居住着崇尚阿莱拉的安代族。虽然原来Aquis的水对安代族是有毒的，但他们研制出了巨大的净水站，将这里的环境改善得更加适于居住。


水中的魔物!!

←在水中，栖息在Aquis的魔物挡住了两个人的去路！

终于揭开神秘的面纱
轻松幽默的搞笑AVG!!

完全再现OVA画面的精彩开场动画

魔力护士小麦不可思议

为了消灭邪恶病毒就可以不择手段吗!?描写一位神奇护士的爆笑战斗，令人充分领略到人气OVA世界的AVG秘密大公开!这次，我们将根据刚刚到手的最新版ROM，重点介绍一下疑点多多的系统部分!!

PS2	厂商：KID	发售日：2004.1.29
	类型：AVG	价格：6800日元 其他：——

ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて

一起来看看目前已经掌握的游戏新情报!!



↓一由TATSUNOKOPRO制作以及高素质的画面都是大家关注的焦点。

这款由同名动画改编而来的作品中共有4段原创剧情，每当故事讲完1章后，就会插入一段动画，使人感到犹如在欣赏一部精彩的动画。当然，作为原作的魅力之一，本作也同样继承了各种匪夷所思的剧情设定。这次，我们就通过最新版ROM试玩，将目前掌握的情报尽数奉献给大家!

麦丸的大检索! 关于「小麦」……?

《魔力护士小麦》是由TATSUNOKOPRO制作的TV动画《魂狩》中的人气角色——中原小麦担任主角的一部OVA动画。虽然主要登场人物相同，但《小麦》与严肃的《魂狩》正好截然相反，是一款轻松幽默的作品。而且，在这次推出的游戏中，OVA原创角色也会登场亮相哦。



↑不可思议的护士·小麦和不可思议的女佣·捻之间的搞笑对决也是卖点。

游戏的内容以及3种特立独行的系统详尽大解说!!

本作利用不同于小说型AVG的多彩要素，成功地营造出了OVA动画的氛围。游戏除了在4个故事间插入不同的开场动画和下回预告外，窗口中显示的角色还会做出各种多彩的动作，给人一种仿佛在看动画般的感觉，开创了新类型AVG的先河。这次，我们除了对故事进行深入探讨外，还将为大家详细介绍3个独特的系统。



↑通过窗口，玩家可以将目前的登场角色尽收眼底。而且窗口中的人物还会根据剧情，随时改变动作和表情！



麦丸的大检索！ 故事的分支不仅仅是选择项!?

除了选择项以外，本作中还有其他的故事分支要素。游戏内容极其丰富，玩家可以连击按键停止小麦的行动、选择攻击(?)对手等等，这些结果都会影响故事的发展。虽说这是一款视觉享受的作品，但还是不能小瞧哦！



↑一脸不快想要离开的小麦。你能成功地阻止她吗？



↓从心术不良的2个人中锁定一个人进行攻击。

System之一 进入暴笑剧情的“ツッコミ”系统

“ツッコミ”是日本人一种特有的说话方式，类似于中国相声中的逗哏角色，专门挑毛病搞笑。具体放在游戏中来说，一旦进入特定场面，画面左上方就会出现一个兔子标志，此时按○键的话，游戏就会进入“ツッコミ”状态，剧情就会根据当时的状况急速展开变化！当然，如果你什么也不按的话也没问题。总之，按照你的喜好享受不同的故事乐趣吧！！







←一旦画面左上方出现这个兔子标志，故事就会变成搞笑的相声表演！

根据不同的场合…





←↑按○键后，形形色色的人会根据不同场合进行精彩的演出！

System之二 选择&迷你游戏中的战斗

本作不仅仅忠实于原作，还可以利用选项的形式和病毒展开战斗。在战斗中，根据敌方行动画面上会出现很多的选项，玩家必须要迅速选择。而且，某些场合还会穿插一些有趣的迷你游戏。因为输了的话就会GAME OVER，所以一定不能疏忽大意哦！





→被病毒感染的人驾驶着赛车开始暴走！要想制止他们应该如何选择呢？



System之三 什么东西出现了!?“萌芽连打”系统

如果你喜欢小麦的动作和装束的话，就迅速连击□键，这就是“萌芽连打”系统。当玩家连续按□键时，画面左侧的体温计槽就会逐渐增加。一旦蓄满，就会展开一场火爆的演出，不过具体情况现在仍然不明。相信这个系统，一定可以清楚地暴露出你的喜好倾向吧？





←↑如果看到了喜欢的场景，玩家可以连按□键。画面左侧的体温计槽一旦蓄满，就会出现独特的演出！

麦丸的大检索！ 游戏中也有不少原创服装！

喜欢COS PLAY的小麦在本作中自然少不了各种稀奇古怪的服装。而且，其中还有大量的原创服装哦！除了小麦以外，连捻也有不少的“服装秀”。就像她俩右图中的打扮，就算不是FANS也一样会被吸引吧！



无双报道

新情报解禁！融合丰富剧情的飞行STG正在向你走近！

对「追求死亡」的和也关心备至 露丝·瓦蕾泰因

和也原来的恋人 埃伦·麦克尼科尔

远远凌驾于露丝之上 埃伦真正的力量来源是？

以两位女主角间的对决为主题的插图，以及完成度极高的剧情模式拨云见日。除此以外，我们还将着重介绍和也等人所属的E.D.A.F.以及对立组织O.C.C.的相关情报。

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2004年1月29日
	类型：SLG	价格：6800日元	其他：——

AIRFORCE DELTA® BLUE WING KNIGHTS

空中三角力量 蓝翼骑士

与传统飞行模拟游戏所不同的是，本作对于游戏世界观、故事情节的描写同样非常重视。游戏以主人公和也、以及他的恋人埃伦为主线，为大家讲述了一个引人深思的战斗故事。

CHECK

剧情与STG相融合的『空中三角力量』！

角色之间的谈话在本作中随处可见，即使在战斗中，也会根据战况插入相应的情节对白，令整个战局显得更加激烈紧张。同时，游戏STG部分的战机数量也有明显增加，不过操作难度不会很高，玩家可以相对轻松地体验到飞行感受。

↓一游戏中每个角色都拥有不同的经历和回忆！

角色个性鲜明





AIRFORCE DELTA BLUE WING KNIGHTS

玩家可使用的角色不仅仅是和也!!

每位隶属于DELTA小队的驾驶员都有属于自己的独特情节!

在最初公开的情报中，我们曾提到故事的主线情节都是以和也为中心展开的。但实际上DELTA小队的所有成员都有自己的专属剧情！这里，我们就重点介绍一下可以选择其他角色登场的第4关和第5关。


根据角色机体也会有所不同

↑通过简要的情报汇总掌握出击任务的内容，选择自己操作的驾驶员！

游戏的流程

主线任务 → 分线任务：除了主线任务以外，游戏中也设有可以体验附加情节的分线任务。 → 主线任务

STAGE 4 强行侦察

搜寻峡谷中电磁波的真正来源！

原来空旷的峡谷中突然出现了大量来源不明的电磁波反应。为了查明真相，DELTA第3小队奉命出击……


↑由于地面以上1000m的范围都受到了电磁波的影响，所以无法自由飞行，玩家只能在峡谷中低速侦察！

可以使用的王牌驾驶员


和也·竹井
由于自杀式的战斗方法而被其他人当作异类的第3小队驾驶员，本作主人公。






自愿来到父亲曾经指挥过的DELTA小队，并担任第3小队队长。不管遇到任何困难都要将自己的行动贯彻到底。
露丝·瓦蕾泰因

STAGE 5 四处伸展的道路

保护要人所乘坐的列车安全抵达目的地！

为了躲避O.C.C.的攻击，一辆供民间人士乘坐的列车计划从战地出发。第1小队接到紧急命令，一定要保护列车顺利抵达目的地。

可以使用的几位驾驶员


吉米·琼斯
沉醉于活塞式战机的怪人，也是拥有傲人实力的第1小队队长。

里克·坎贝尔
与吉米正好相反，里克是个疯狂追求速度的喷射机迷。喜欢只身冲入敌阵，战斗方法相当过激。




驾驶技术在部队中无人能及。无论多棘手的任务都一概接受，所以被人戏称为"便利店"，颇受军队重视。
阿历克斯·莱威恩

有必要深入了解主角的敌对阵营O.C.C.

O.C.C.的全称为Orbital Citizen Community，是一个生活在宇宙轨道上的市民共同体组织。该组织掌握先进的飞行技术，拥有全星球8成以上的领土，在资源上占有巨大优势。但是由于精英过多，内部矛盾也相当激烈。下面我们就对O.C.C.的主要成员进行介绍。


←↑他们都属于一个被称为"Merv"的阶层，每个人的生活水平由等级决定。


阿尔贝托·翁加
对于自己的驾驶技术拥有绝对自信，将和也视为宿命的竞争对手。


塞尔盖·金斯基
深得部下信赖的Merv同盟航空队队长，O.C.C.不可或缺的核心人物。


皮埃尔·加洛
被英才教育计划所培养的"人工天才"驾驶员，和阿尔贝托同为王牌机师。

CHECK 和也原来的恋人埃伦为何成为敌人？

埃伦原来是守卫军事宇宙空间站"探索者"的战斗机驾驶员，她与和也搭档在战斗中所向披靡。但是在"探索者"被破坏后，埃伦就行踪不明，最后被确认为死亡。不过埃伦实际上已被O.C.C.洗脑，变成了一个冷酷残忍的杀手。如今的埃伦已经丧失了过去的记忆，在她眼中只有仇恨……在激烈的战斗中，埃伦还能够找回自我、回到和也的怀抱吗？


↑失去埃伦的和也为了逃避悲伤，性格变得自虐而封闭。

Ellen McNichol 埃伦·麦克尼科尔

无双报道

双截龍 DOUBLE DRAGON

双截龙 ADVANCE

历经16年的沧桑，在街机上大获好评的动作游戏名作『双截龙』终于满载各种全新要素再度复活!!



GBA	厂商：ATLUS	发售日：2004年春
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

记忆中无法替代的动作游戏终于在GBA上复活

《双截龙》是1987年在街机上登场的横向卷轴动作游戏。由于其火爆的动作和双人协作的绝妙乐趣而被当时的玩家誉为不朽名作。时隔16年之后，这款家喻户晓的游戏终于再度于GBA上苏醒！虽然游戏移植自1987年的街机作品，但是同样经过了全面的大幅强化。除去追加新的动作和武器以外，游戏的关卡数量也得到增加。可以说与原作有着天壤之别！

新作舞台设在近未来的纽约市，玩家要操纵李氏兄弟与暴力组织“影武士”展开激烈战斗。利用最强拳法“双截拳”把玛莉安小姐从黑势力手中拯救出来。





←↑主人公使用的“双截拳”是将少林寺等各种门派武功相结合的实战派拳法。

故事梗概

由于受到核战影响，未来的纽约市被暴徒占领，景象一片狼藉。但是“双截拳”的继承者比利和吉米仍然过着与世无争的生活，日复一日地锻炼着自己的精神和体魄。直到有一天，比利的恋人玛莉安突然被暴力组织“影武士”掳走。为了救出玛莉安，双龙勇敢地冲向了敌人的据点。



玛莉安·凯丽



比利·李

李氏兄弟中的弟弟，性格沉着冷静，责任感强。与被抓走的玛莉安是恋人关系。擅长腿上功夫，拿手绝招是连环鞭。

吉米·李

李氏兄弟中的哥哥，性格豪爽，实力雄厚。擅长使用拳法攻击，最喜欢的武器是双截棍，平时对玛莉安也非常关心。

游戏共包括4种模式

本作共为玩家准备了4种游戏模式。除了街机上原有的ARC模式外，还最新追加了生存者模式和1P双截龙模式。此外由于本作支持通信线，所以还可以两人协作。(双人模式中的敌人数量和强度会有所增加)

模式名称	内　容
1P龙模式	使用比利独自闯关的单人游戏模式。
1P双截龙模式	1个玩家切换操作2名角色进行冒险的模式。
2P双截龙模式	两个玩家一起合作的闯关模式。
生存者模式	只靠一个人的体力，接连挑战敌人的模式。

1P双截龙模式

虽然画面中有2位主人公，但是玩家只能操纵其中的1人。在激烈的战斗中，玩家必须要随时关注不被操作的角色。难度可想而知！





↑一不被玩家操作的角色只会站着不动，因此要时刻留意他是否受到攻击！虽然画面中有两位主人公，但是其难度甚至会超越了单人冒险。

生存者模式

在道场中利用有限的体力，连续挑战强敌的模式。究竟出现多少敌人才会令你精疲力竭呢?



↑打倒陆续出现的敌人。击倒人数越多证明你的实力越强。好好检验自己吧！



总之要全打倒!!

序盘的游戏舞台大公开

本作由8个关卡构成，其中包括4个原作关卡，4个新增加的关卡。在令人怀念的原作关卡中，背景绘制和道具摆放位置都与原作同出一辙，饭斯看了一定会感动到热泪盈眶。下面我们就先对原作关卡的基本情况进行介绍。

第一关 贫民街 原作

这一关的战斗从位于纽约贫民区的双截拳道馆前开始（玛莉安也是在这里被抓走的）。难度很低，玩家的主要任务是熟悉操作和系统。

发誓要救出被抓走的玛莉安!!





←↓在未来的纽约，力量就是正义。使用双截拳打倒敌人，不找到玛莉安决不罢休！

使用武器!!

游戏中会出现手持武器的敌人。这些敌人一旦遭到主角的攻击，武器就会掉在地上。如果把这些武器捡起来，就会大大提升主人公的战斗力，在战斗中占据有利的位置。





捡捡!! 拥有武器之后不但可以明显提升攻击力，攻击范围也会大幅增加，这种好机会不要随意错过。

毫无破绽的鞭技!!

BOSS角色·Abobo

本关BOSS就是这位大块头的Abobo，他在街头斗殴和美式橄榄中锻炼出了强劲的肌肉和怪力，在影武士组织中是数一数二的高手。



第二关 工厂地带 原作

第二关从贫民街转移到了工厂地区，最大特点就是电梯和钢筋脚手架组成的高低差，需要经常跳跃，机敏地与敌人周旋。



↑与第1关相比，本关登场敌人的数量和实力都有不同程度的提高。玩家要充分利用楼梯和纵向移动敏捷地躲过敌人攻击。

BURNOV



↑一从这关的序盘开始登场的BURNOV，拥有可以媲美Abobo的超强实力。

异形敌人



↑使用升降机移动到其它楼层……到底主人公会遇到怎样的敌人呢？

第三关 中国城 原创

即使是在纽约，中国城也保持着一派东方式的祥和景象。但是由于影武士的肆意破坏，中国城也变成了一片狼藉。但愿使用双截拳法的李氏兄弟能够为中国城铲除罪恶。

使用无敌连环鞭打倒亡命匪徒!!



↑在中华街上，敌人所使用的武器也充满了中国特色。擅长连环鞭的比利，能否顺利的一路过关呢！？

第四关 荒野 原创

为了进入敌人的地下总部，兄弟俩登上了大货车。不过货车车顶并不平静，半路杀出的强敌挡住了兄弟俩的去路。

在货车顶上展开大乱斗!!



↑一奔驰在荒野上的货车车顶就是这次战斗的舞台。

无双报道

ToHeart 2

トゥハート

能够让你找到初恋般浪漫感觉的「ToHeart」的续作将在2004年樱花盛开的季节发售！

PS2	厂商：AQUAPLUS		发售日：2004年春
	类型：AVG	价格：未定	监制：下川直哉

蔚蓝的晴空下，樱花再度烂漫绽放——!!

自从2003年5月首次发表后，《ToHeart2》就一直没有新消息传出。经过漫长的等待之后，该作的最新情报终于与玩家见面啦！《ToHeart2》的发售日已经被确定在2004年春，游戏角色全部更新，但故事舞台仍然设定在1代的学校，同样以描述学生时代的纯真恋情作为卖点。

《ToHeart》曾在PC上创造出了惊人的销量，此后该游戏不仅被移植到了PS上，更被搬上了电视荧幕。在游戏和动漫领域享有广泛的人气。



『ToHeart』是一款怎样的游戏?

主人公是一位高中1年级的男生。从3月3日到5月2日这段时间被称之"邂逅的季节"，玩家要在这个季节体验2个月多姿多彩的高中生活。利用休假和放学后的时间，想办法走近8位女主角，并发展出浪漫的恋情。



←「多结局」的剧情甚至可以用「感动」来形容。

CHECK 游戏角色全部是新面孔吗!?





以下图片中的角色大家一定都没有见过吧！正像事先预测的那样，本作全部由新角色登场！玩家将与陌生女主角一起度过快乐而浪漫的高中时代。

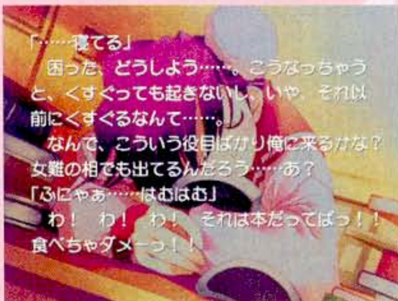


CHECK 制服与前作相同!?

请大家注意女主角的制服！虽然新作的变更点众多，但是制服仍然和前作同出一辙。从背景中的樱树来看，2代的舞台应该和前作是同一所学校。

CHECK 音像小说一般的欣赏图!?

继登场角色和舞台以外，前作系统是否被保留也是我们关注的焦点之一。从目前的资料看，2代与前作一样，玩家要一边阅读文章一边与形形色色的女主角演绎动人的剧情。



←新作仍然以美丽的插画作为背景底图，在其中显示文字故事。



↑这身制服、这熟悉的校园、还有这樱花绽放的季节……我们仿佛又回到了令人怀念的高中时代……

接下来我们将为你揭开游戏角色的秘密情报!!

8位美丽善良的女主角 正在等待着与你相遇!!

这次公开的情报中最抢眼的就是下面这8名新角色。大家一定急切的想知道她们各自的性格，以及在游戏中所处的位置吧。不过很遗憾，我们目前惟一知道的就只有她们的名字！我们将根据这些设定图，对每位女主角的性格作出一个大致的猜测。至于玩家将和她们谱写出怎样的恋曲……就请各位尽情发挥自己的想象力吧。



柚原 好
Yuzuhara Konomi

（原画／MISATO MITSUMI）



编辑部预想 好像是一位性格内向、很怕羞的女孩子。从上面的对白看，她应该是与主人公一起长大的童年玩伴！也就是青梅竹马的女朋友啊！





编辑部预想 表情设定草图引人注目，乍看上去好像很稳重，但同时也流露了调皮的一面。这样的大眼睛女孩子怎能不惹人怜爱呢？

小牧 爱佳
Komaki Manaka

（原画／甘露树）



向坂 环
（原画／甘露树）

Kousaka Tamaki





编辑部预想 从游戏图片的对白看，环和柚原好似乎是一对好朋友。我们大胆推测，她是一位住在主人公家附近的大姐姐！

编辑部预想 从她朝气蓬勃的发型和与主人公相撞的莽撞劲儿上看，花梨应该是个比主人公年级低的学生。小学妹的性格似乎很开朗啊！

笹森 花梨
Sasamori Karin

（原画／川田久史）





姬百合 珊瑚
Himeyuri Sango

（原画／中村健司）

编辑部预想 毫无疑问，这肯定是一对双胞胎姐妹！姐姐应该比较稳重，妹妹则会比较顽皮吧。从外形看，这对双胞胎姐妹应该也是低年级的学生！







姬百合 琉璃
Himeyuri Ruri

（原画／中村健司）





露西·玛丽亚·美空
Lucy Maria Misora

（原画／川田久史）

编辑部预想 真实身份不明的外国女孩。从游戏图片的对白看，用普通的追求女孩的办法是无法赢得她的芳心的……





十波 由真
Tonami Yuma

（原画／MISATO MITSUMI）

编辑部预想 也许由真是个喜欢教训人，喜欢管闲事的女孩吧。这样说来的话，她一定性格倔强，不会轻易认输喽。和她交往会快乐吗？



GAME BOY ADVANCE

我心狂野。



SUPER スーパードンキーコング

DONKEY KONG®

超级大金刚

售价 4800日元

「大金刚和迪迪金刚与邪恶军团展开大作战！这是一款真正的动作游戏！」







多姿多彩的动作令人眼花缭乱！！





还可以玩到2种迷你游戏哦！！

Nintendo®

SILVER SILVER

电子游戏软件 编辑点评

12月16日～12月31日 2004

NEW GAME CROSS REVEIEW

发售日	2003年12月18日	2003年12月18日	2003年12月21日	2003年12月13日
游戏	铁臂阿童木 阿童木之心的秘密	前线任务4	特工传奇	新世纪福音战士 绫波育成计划 与明日香补充计划
				
	机种：GBA 厂商：SEGA 类型：ACT 媒体：卡带	机种：PS2 厂商：SQUARE-ENIX 类型：SLG 媒体：DVD	机种：PS2 厂商：SAMMY 类型：AVG 媒体：DVD	机种：PS2 厂商：BANDAI 类型：SLG 媒体：DVD
	面向年龄层较低玩家的游戏，操作较一般动作游戏为简单，战斗很有爽快感，难度也较一般的ACT为简单，许多经典的手冢动画角色都出现其中。	在圣诞之际发售的战棋类究极大作，系统比起系列前作更具严密性，故事也延续系列的剧情，许多初代角色都会出现在本作中，年度最爽快SRPG。	由人气画师村田莲尔担任角色设定的SAMMY年度大作，游戏融合了合金装备和分裂细胞的特色，名制作角和邦昭将本作的动作表现提升不少。	和之前的EVA2一般，面向原作中毒饭的养成游戏，也是EVA十周年纪念作品之一，明日香模式是本作卖点，游戏的结局极多。

评论人 / 评论

评论人	铁臂阿童木 阿童木之心的秘密	前线任务4	特工传奇	新世纪福音战士 绫波育成计划 与明日香补充计划
 K	单论游戏本身而言，以简单的操作就能打出畅快的感觉相当不错，但是这个游戏已经不能用一般衡量动作游戏的眼光去看待了，里面除了阿童木外，还收录有不少比如怪医黑杰克、三目童子、森林大帝等等手冢治虫大师笔下的人物，可以说纪念意义更大。	比起前作来画面上自然要好上许多，地图制作得也相当完美；双人视点的系统还没有来得及体会，不过感觉应该不会差。各个WAP的各种设定与装备十分详细(头晕)，战斗的系统也比以往强化了不少，比如那个背包系统。总之此系列FANS不可错过的。	一款完全仿照MGS的间谍游戏，有玩过MGS的话要上手这款游戏也就不在话下了；情节还是老套的特工对付恐怖分子，玩起来也没有什么新鲜的感觉，大概是受MGS影响太深了吧；这个游戏搁在平时还可以试一试，如果没时间的话还是期待MGS3吧。	这个无论怎么看也是个补充骗钱计划，也亏她还再三延期吊玩家的胃口；游戏内容就不多说了，在原来的基础上加入另一位人气美少女可育成，新的事件新的结局等等，无疑，抛去那些原绫波FANS外，尤其是明日香FANS是铁定要配备的游戏之一。
 星尘大海	令人激动的一作，除了固有的阿童木情结之外，本作的素质也颇令人称道，游戏画面极其亮丽，操作感极佳，许多原作者手冢画笔下的经典角色都会客串在游戏中，由于是面对年龄层较低的玩家，所以游戏的难度并没有那种SEGA制造的痕迹，掌机最高推荐。	被AKIRA君、MASCAR君、明人君捧上天的游戏，上手后发现本作确实少有的强，历经变故，SQUARE再次向大家证明最强的SLG还得由他们制造，系统严密，快速援护的战斗充满爽快感，成熟圆滑的3D技术将FM系列再次推上了系列的最高峰，大推荐。	到处都有合金系列和电影《MIS》影子的本作一再延期后终于在圣诞节前夕如期发卖，游戏号称构思了三年，制作了两年，井由制作《恶魔城》、《宇宙巡航舰2》、《DDR》等人气游戏的角和邦昭担任本作制作人，是谍报游戏迷的话值得一试。	游戏面向中毒游戏迷加中毒福音战士迷，此外的人们可能就要对本作嗤之以鼻了，游戏的一周目的流程虽然不长，但是要把凌和飞鸟培养成心目中的结果就是难上加难了，而且收集齐两位EVA－MM的相册也非常的有挑战，重度FAN推荐。
 雪人	看到这个游戏的名字，心里马上想起了童年时它带来的那些快乐时光。而真正开始游戏后，立刻被它完全征服了，游戏的画面制作得非常精致，阿童木的动作也十分丰富，各种绝技的效果非常精彩。游戏的操作感很好，这是一款无论谁都不能错过的佳作。	SQUARE · ENIX公司的究极大作《前线任务4》终于在圣诞之际发售了，小编们在第一时间入手本作后竞相希望体验它的魅力，以至于“电刑室”一时间人满为患。游戏在各方面都有一定的提高，故事情节也颇令人满意，不枉众人为它大幅减少睡眠时间了。	本作由SAMMY公司制作，此游戏的人物设定采用了目前流行的俊男加靓妹的组合，可惜未能给人以太多的视觉冲击，游戏的进行方式与《合金装备》比较相近，可惜总让人有一种“画虎不成反类犬”的感觉。虽然操作性还算不错，却无法提起人们的胃口。	喜欢《EVA》关联的玩家这回可有福了。在本作中，玩家将成为绫波丽的保护者，通过对她的关心和教育来培养她，一想到能够和自己喜欢的人朝夕相处，就让人兴奋不已啊！不过，这只是一款面向原作FAN的游戏，要想让大家都满意，恐怕会很困难吧？
 星川明人	可以说是一款完全FANS向的游戏，游戏的类型虽然是ACT，但是相对市面上的大多同类游戏而言本作的难度不是很高，对动作性要求的也不是十分苛刻，基本上算是比较休闲类的游戏。但是对于一款FANS向的游戏而言，游戏部分略显不足。	究极大作！画面得到了大幅度的提升，战斗也基本上感觉不到读盘。全新增加的LINK援护战斗系统与种类繁多的背包使得在游戏的战术也更加多彩！双主角路线的穿插进行也会给玩家一种别样的感觉。惟一遗憾的就是战斗过于呆傻。不过还是要推荐！	由超人气画师村田莲尔(曾创作《青之6号》)担任角色设定，游戏融合了《合金装备》、《分裂细胞》这些间谍游戏的诸多要素，虽然还不是十分成熟，但也不失为一款相对出色间谍潜入类游戏。另：本游戏的女主角实在是超级超级的漂亮！！	完全FANS向的游戏，作为《绫波育成计划》的后续作品加入了明日香的养成游戏，不过只有在一周目之后才能进行。其他的方面与前作基本上没有什么太大的区别，不过收集一些原创图片实在是很不错。想必又会有N多《EVA》FAN打到吐血吧。

电子游戏软件 编辑点评

12月16日—12月31日 2004

NEW GAME CROSS REVEIEW

评论人：MASCAR、风林、天师、PERFECT









三国志9（SILVER）

发售日：2003年12月20日



机种：PS2
厂商：KOEI
类型：SLG
媒体：DVD

KOEI的经典招牌系列最新作，移植自PC版的本作延续了该公司一向的高价高素质策略，能否玩转本作也是考验玩家游戏水准的标志之一。

MASCAR： 本次的三国志又回到了只能使用君主，这令老玩家十分高兴，整个游戏系统最大的变化就是除了固定的内政时间外，把一个月执行一次命令改为三次命令，这样就在战争的灵活性上有了很大的提高。PS2忠实移植，效果令人满意。

风林： 对于这个系列，木头几乎没有什么更好的评价了。三国战略独此一家，比较来比较去也只是在系列的前后作来相对作比，意义不大。画面更加精美，战斗更加壮观，这样的陈腔老调来形容这款新作依旧恰当，倒不是木头语言匮乏，只是面对这样一款游戏，有时候还真不知道该给她什么样的说法了。系统的改变褒贬不一，木头个人的看法，如果不做出改变的话，那骗钱就有点太明显了，因此，即便是把好系统改坏，也要把游戏一出到底。

天师： 三国8的武将扮演系统，有信长系列的感觉。而三国9将放弃了前作的全武将扮演，回归到系列传统的“君主扮演”。而本作同时放弃了战略与战术的地图转换，游戏中虽然加入即时战略的元素，却更像是策略游戏。战略战术策略的结合，确实大大增加了游戏的趣味性。

PERFECT： 历史战略游戏的杰作！尽管SLG的热潮已经一去不返，但三国志9仍然以令人意想不到的细腻问世，9代主线系统复古，玩家只能操纵君主，内政、战斗全采用即时模式，世界地图与地形地图融为一体！游戏气氛与厚重的历史题材相得益彰！运筹帷幄的感觉使人血脉沸腾。

信长之野望 苍天录 威力加强版（SILVER）

发售日：2003年12月18日



机种：PS2
厂商：KOEI
类型：SLG
媒体：DVD

秉承光荣“优秀传统”的一作（威力加强版），同时也延续了该公司“优秀习惯”的一作（定价10800日元），喜欢的玩家较三国志9为少。

MASCAR： 这是光荣一贯的做法，无非就是增加几个新剧本，增加武将编辑的灵活性，再把能力调整一下，这样一个“威力加强版”就这么出来了。由于本作属于炒冷饭，所以只推荐给那些喜欢日本战国历史的忠实饭斯，可以被忽视的一作。

风林： 已经越过十代的模拟系列，由于对日本历史本身没什么兴趣，木头来评这款游戏还真是勉强了一点……总感觉这个系列有点像过家家，缺少霸气。受于日本历史所限，光荣在系统上作出频繁调整也是可以理解的。合战改为即时战略，因此在战斗中若要生存，有时候则要依靠武将的特殊能力。总的来说，游戏的整体素质都不在前作之下，系列痴迷者就应该一试。

天师： 需要“苍天录”才能体验，“特别CUSTOMIZE”模式可以进行多种多样的检索，还能进行数据交换。而且本作还收录有“信长野望”系列包括1495年开始的“骏河之枭雄”等3个剧本，玩家可以用北条早云等战国初期名将。另外游戏中对CPU的AI进行了加强，挑战性更大。

PERFECT： 笔者虽然是光荣模拟的忠实拥趸，但是对于信长之野望系列实在是研究不深，所以也不敢在这里班门弄斧了（笑），个人感觉游戏难度比前作要高，武将的忠诚度难于掌握，与三国9一样，通过这个游戏我们依然可以看到光荣对于历史模拟的拿捏确实有独到之处！

零式战机 孤空之奇迹

发售日：2003年12月16日



机种：GBA
厂商：SAMMY
类型：SLG
媒体：卡带

本作由一直擅长空战模拟类游戏的SAMMY制作，发卖时也走了低价策略，只有5800日元，游戏登场战机以二战时期日本著名的零式为主。

MASCAR： 本作属于正统飞行模拟游戏，在二战中零式战斗机的各个版本在本作都有登场，由于世界观设定在二战期间，所以玩惯了使用导弹消灭敌机的玩家可能会很不适应。对于非常喜欢飞行模拟类游戏的玩家而言，本作算是一道风味很独特的菜。

风林： 飞行模拟游戏，说起来已经有点达到极致了。这类作品已经有太多的成功范例在前，抄袭也能抄得像模像样。系统都是有前辈给好了的，除了游戏的特殊历史背景不同外，这款游戏很难找到更多的亮点。操作方面不算复杂，感觉一般，没有魄力的画面效果做支持，显得缺乏看点。如果不是飞行游戏的痴迷的话，可以无视；如果是铁杆的话，买之前一定给自己两个嘴巴再说……

天师： 背景是第二次世界大战，类似的模拟空战游戏还有很多，因此本作很难成为经典。画面粗糙不堪不说，飞行速度慢，机体难控制，加上简易的火控（没办法，当年只有机炮），但按说可以把游戏气氛做得再好一些，看来最大的缺点就是不紧张、不刺激，不像是座舱类游戏。

PERFECT： 中规中矩的座舱类模拟游戏。游戏以二战作为时代背景，因此没有现代空战模拟的导弹锁定系统。飞机的飞行速度偏慢，需要加速经常使用。游戏发色数相对单调，空战游戏的拟真味道还欠火候，整体而言略显得粗糙。估计真正的空战FANS很难满意……

梦幻骑士4

发售日：2003年12月18日



机种：PS2
厂商：ATLUS
类型：SLG
媒体：DVD

由著名插画师漆原智志担任角色设定的名系列第四作，游戏的场景全部重新制作，由HOORI推出的同捆记忆卡非常精美。

MASCAR： 本作仍然同前3作共用一个庞大的世界观，游戏的画面采用了传统的2D方式，这在当今动不动就追求全3D背景的环境下显得难能可贵。本作可以说是一个非常“纯朴”的游戏，感觉就像满大街时尚现代女人中的一个清秀可爱的姑娘……

风林： 没有气势的开场，根本无法调动起玩者的兴致。这样一个系列，即便在漆原老师的人气下，怕也是很难有好的销量。过于老套架空的世界，加上极度惟美的人物，使喜好恐怖冒险游戏的木头感到不适，而且游戏的画面和系统也太过缺乏新意。即便是系列的支持者，期待两年之久也不能面对这样一款进步有限的作品。如果是闲来无事倒也罢了，但在年末期段，却不一定是玩家必然的选择。

天师： 在本作中登场的角色是五位少年。游戏中玩家可以自行设计制作戒指以及魔石，游戏舞台是新绘制的。玩家在故事里还可以培育使魔协助战斗冒险，而根据角色在战斗中的战法不同，在战斗完毕时可以获得有特别奖励，相信对于系列饭来说本作颇值得一试。

PERFECT： 漆原智志的惟美画风再次与玩家见面！骑士精神、佣兵团、拯救世界的宿命……这些SRPG中的传统世界观，在今天看来已经明显过时。笔者试玩了6个小时，感觉游戏对于角色的等级和资金要求很高，难度适中（与前作相当），战斗系统比较晦涩，不够简明。

电子游戏软件 编辑点评

12月16日～12月31日 2004

NEW GAME CROSS REVEIEW

评论人



宇部



白色亡灵



彩火



莱茵总帅

SILVER　J联盟胜利十一人 战略版

发售日：2003年12月13日



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：SLG
媒体：DVD

学习SEGA育成足球系列的一作，游戏将WE中著名的ML模式发扬光大，比赛画面沿用WE7的3D引擎，更加成熟的数据管理系统是本作的卖点。

宇部： 和世嘉《创造球会》同类型的育成经营作品，游戏秉承了WE系列一贯精致的画面和逼真的动作，数据系统得到权威机构的支持而详尽充实。不过由于游戏范围只局限在日本职业联盟，所以不会吸引太多的国内玩家。期待世界版。

白色亡灵： 不知为什么，最近足球游戏改编的育成类游戏还真多。本作可以说是以Master League为蓝本的扩展作品，各项要素也都得到了强化。不过无论怎么说，也只是个抽出来多赚点钱的半冷饭吧。身边的好多人也在打创造球会和足球经理，无奈中……

彩火： 个人觉得本作不过是站在了“胜利十一人”这个巨人的肩膀之上。不过，虽然ML是WE系列中极受欢迎的经典模式之一，但仅仅把这点放大，还不足以与同类作品相比。所谓的“战略版”不过是把行将入土的“J联盟胜利十一人”换了一个形式推出而已。

莱茵总帅： 又是一款球会创造类游戏，基本上是将WE系列中备受好评的MASTERLEAGUE模式单独提出来进行强化制作而成，游戏画面与WE无异。只是人物采用了日本J联盟中的选手实名登场，本作总体水平不及球会创造系列，看在WE的盛名下给个8分吧。

SILVER　御迦·百鬼讨伐绘卷

发售日：2003年12月26日



机种：XBOX
厂商：FROMSOFT
类型：ACT
媒体：DVD

在XBOX上极受好评的系列第二作，主角是平安时期的名术师安倍晴明，游戏中和风劲吹，这也是MS占领日本市场极具亲和力的一作。

宇部： 从前作开始，御迦就以浓郁的日本古代风格，优美绚丽的画面和逼真流畅的动作吸引了许多玩家。本作继续扬威，在继承了前作优点的基础上，将可选角色增加至6人，特点鲜明加强了耐玩性，喜欢爽快ACT的fans绝对不要错过。

白色亡灵： XB上不多的以日本风格为主的动作游戏，算是前作的资料片吧。虽然显得和主机有点不搭调，但是游戏本身的素质非常高，动作感和流畅度十分强，画面十分养眼。看着最近PS2上一大批蹩脚的ACT新作，XB没能在日本畅销也真是可惜了。

彩火： 作为魔盒上最有日本风格的游戏，御迦不但拥有包容了日本历史的世界观，更赋予了优秀的动作手感。重量感是在玩这个游戏时最大的感触，角色的每招每式都让人感觉分量极重，尤其是配合上有够重的手柄，的确体会到了硬派动作的风格。

莱茵总帅： 御迦一直是XBOX上一款非常另类的游戏，浓烈的日本气息和XBOX主机十分不和谐，这次的百鬼讨伐绘卷更是强化了前作中战斗的力感，主角安倍晴明无论在能力还是造型上都很出色，大有压倒somehow之势，绝对算是XBOX上近期最值得一玩的动作游戏。强烈推荐！

SILVER　武刃街

发售日：2003年12月25日



机种：PS2
厂商：TAITO
类型：ACT
媒体：DVD

本作以科幻和魔幻为题材，主角刘王羽的人物原型来自日本的人气歌手GAKUT，游戏的灵感据名制作人广井王子讲来自于香港的武侠电视剧。

宇部： 老牌厂商Taito五十周年庆作品，游戏的画面十分华丽，动作夸张，爽快感十足，尤其是独特的空中连击系统很有特色。游戏中除了可以使用刀剑外，还能进行魔法攻击，充满了刺激。另外世界观的设定也很到位，而根据日本知名艺人制作的角色也是卖点之一。

白色亡灵： 假如不考虑画面因素，假如这款游戏出在超任上，也许我会觉得这个作品还不错……把简单2D ACT搬到PS2上就是这个效果（应该说是下场吧……）。无论是什么玩家，恐怕都很难接受这种不思进取的东西……看在TAITO的面子上，勉强给个及格分算了。

彩火： 含有点中国武术风格的一部高素质动作游戏，主人公造型很酷，打斗起来自然也是帅气十足，不过也许是太借鉴中国武术的原因，稍微有点花拳秀腿的感觉，关卡设置很合理，难度适中，只是总共7关略显短，但游戏提供的花絮不少，也算是填补了主线不长的遗憾。

莱茵总帅： TATIO五十周年纪念作竟然是这个一阵乱打就可以过关的游戏，在三国无双系列为ACT主流的现时点，一切传统动作GAME都很难生存。壁面行走、空中剑术这些复杂的系统并没有使游戏性得到提升。简单就是美才是硬道理。

钢之炼金术师

发售日：2003年12月25日



机种：PS2
厂商：SQUARE・ENIX
类型：ARPG
媒体：DVD

游戏改编自时下正在大播热播的超高人气动画《钢之炼金术师》，由SE社制作是本作最吸引人眼球的地方，也是品质的保证。

宇部： 改编自经典的动画新作，以一个虚拟世界为舞台，成功构架出炼金术的世界。游戏画面比较优秀，穿插了大量的动画和CG，对于喜欢原作的玩家来说很亲切。另外值得一提的是，本作的炼金系统设计的非常完美，深入其中会感到无穷乐趣。

白色亡灵： 原来FF7发售之后，美国市场立刻就跳出一堆仿制类RPG；×剑奇侠传发售之后，中国市场也立刻跳出一堆仿制类RPG。结果现在三国无双在日本也是这样……虽然名称不是ACT，但动作感觉和353实在是太相似了。不管多好的东西，也架不住这么糟践呀。

彩火： 总体来看，本作是部手感佳、世界观出色且画面也说得过去的作品，尤其难得的是游戏很好发挥了炼金术的表现，再加上动画的衬托，使得不少人会对其爱不释手。由衷感叹S・E社在游戏制作上的功力，令一部明显没有倾尽全力的作品，也能达到不俗的境界。

莱茵总帅： 动画似乎被主流媒体捧上了天。游戏却不怎么样。一款类似真・三国无双的ARPG游戏听起来还是不错的。可是实际玩到就会发现实在是存在了太多的问题。好在动画的多少人气弥补了游戏的粗制滥造，特别是主题曲不错，因为在玩家中口碑还可以。

PLAYSTATION2

生化危机·爆发 BioHazard Outbreak

文/光明（LIGHT · SHINING）

FAMI通36分白金作品，生化史上的“革命”之作。游戏紧张刺激，似乎又让人找到了当年玩BH1时久违的感觉。

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2003.12.11
	类型：AVG	价格：6800日元	其他：——

除系统上的诸多新要素外，本作又增加了收集的乐趣，过关后可用挣到的点数购买收集选项里的服装、CG等品目繁多的赠品，保证了游戏时间，而游戏中收集到的SP道具也会打开新的收集选项供玩家购买、收藏，寻找的乐趣十足。虽然是网络版，但亦可对应单机玩家，相信OB定会取得满意的销量。

角色分析


Kevin（凯文）

●专用道具：专用手枪“点45”，威力奇大但必须使用地图上为数不多的45AUTO弹。
●特殊动作：踢击（R1+X），判定快，可踢开僵尸后逃跑或射击；狙击（持枪状态下按住R1一段时间，待动作转换后按○），瞄准敌人要害的大威力一击。
●附加：感染速度快。


乔治(George)

●专用道具：调药盒，可将药草和药草组合调成药剂。
●绿草：解毒剂●红草：止血剂●蓝草：回复剂（小）●绿草＋蓝草：抗病毒剂（小）●红草＋蓝草：回复剂（大）●绿草x2＋蓝草：抗病毒剂（小）●绿草＋红草＋蓝草：抗病毒剂（大）
●特殊动作：闪避撞（R1+X），先蹲下闪开敌人的攻击再撞击敌人，按住X可改变撞击时机。

●专用道具：开锁工具，共四种，不同门对应不同工具，用对了能缩短开锁时间，反之则延长，开锁时注意连打○，另外有些锁无法用工具开启。
●特殊动作：紧急后退（R1+X），往后跨一步和敌人拉开距离；狙击（持枪状态下R1按住等动作变化后按○），枪威力加强。


艾丽萨(Alyssa)

●专用道具：草药箱，可存放药草，初期装红蓝绿草各两个。
●特殊动作：绝对回避（R1+X），避开敌人的攻击；治疗（靠近其他角色选“手当”），可直接对同伴进行治疗。


辛蒂(Cindy)


吉姆(Jim)

●专用道具：硬币，在道具栏里可使用硬币，特殊效果是出现「表」时critical率增加15%，最多可以增加三次(择币时不断按□键差不多9成是表）。增加critical率后用刀系武器超强，即使是手枪都差不多每枪有如狙击效果。
●特殊动作：装死(R1+X)，可暂时躲过敌人攻击，但病毒槽涨得很快；区域探索，可以自动标出地图上的道具。


戴维德(David)

●专用道具：工具箱，弹簧刀可以装备当武器用，扳手可以扔向敌人，零件可以修理破损的道具，玻璃胶可以组合特定的道具，直接用道具的选项“组合”即可，用来组合的道具会自行减少。
●铁管＋混凝土块＝锤子●铁管＋电池＝电棍●打火机＋杀虫剂＝火焰放射器●木棒＋刃物系＝矛●地板刷＋药瓶＝毒刷●报纸＋酒瓶＝可燃物
●特殊动作：扔扳手（R1+X），可一击击倒僵尸，有数量限制；三连斩（R1+○），装备匕首之类武器时按住R1掌握好时机按3下○就能连砍敌人3刀。

●专用道具：背包，可多装四个道具，将道具和包组合即可把道具放进包里。
●特殊动作：逃生（R1+X按住），快受到敌人攻击时向后逃出几步，根据X按的时间长短逃出的距离也不同。
●附加：感染速度慢。


阳子(Yoko)

●专用道具：马克的佩枪，威力与普通手枪一样，使用一般弹。
●特殊动作：防御（R1+X），可防御部分攻击；全力挥动（持棍棒状态下按住R1一段时间，待动作变化后按○），攻击力提升。


马克（Mark）

剧本达成条件

第一话 发生

——推两个木桶堵门
——使用职员室钥匙开门
——使用青色钥匙开门
——解开壁画机关
——打开旧应接室的柜子(艾丽萨)
——操作铲车抬起货物
——破坏酒仓库的卷帘门
——破坏J's BAR屋顶物置小屋前的铁丝网
——使用打火机发现所有墙上涂鸦
——推两辆警车制造路障
——打开油罐车油槽的阀门
——用打火机点燃地面汽油
——起爆装置启动
——引发爆破，打倒大量僵尸过关
——坐警车逃走过关
——得到全部地图
——在油罐车爆炸中死亡
——得到「新闻纸」
——得到「ジャックのメモ」
——得到「从业员の日记」
——得到「ラクーントゥデイ」(浣熊市报)
——在オーナー部屋听到女子惨叫声
——经J's BAR前通路听到惨叫声
——旧应接室内发现乌鸦
——酒仓库的酒瓶掉落
「服务生维鲁僵尸化」MOVIE启动
「鲍勃伤势恶化」MOVIE启动
「鲍勃在屋顶自杀」MOVIE启动
「封锁职员室」MOVIE启动
「鲍勃僵尸化」MOVIE启动

★解开壁画机关

在酒仓库取得酒瓶后到オーナー部屋放入壁画中，可打开抽屉，内有左轮手枪和杰克笔记

★封锁职员室

到2层后到桌上拿打钉机，对职员室通道旁木板使用打钉枪，可暂时封锁通道

★维鲁（男服务生）僵尸化

选择马克，取得职员室钥匙后

开门进入，待两个同伴上楼后返回BAR。搀扶鲍勃避开僵尸，躲在洗手间里侧通道附近，待最初的三个僵尸上楼后，搀扶鲍勃接近出口处。

★鲍勃（一开始受伤的老伯）在楼顶自杀

启动铲车搬起货物后进入通气孔，向左下楼打开卷帘门再搀扶鲍勃到Bar屋顶即可触发自杀事件

★鲍勃僵尸化

VERY HARD模式，马克带鲍勃去BAR屋顶

★发现所有墙上的涂鸦

在铲车附近铁梯旁的木箱发现墙上文字，使用打火机看到「秘密：天台的胶布」；之后到屋顶物置小屋旁的蓝色布调查发现文字「段的墙上」；回到通往屋顶的楼梯，在从酒仓库逃出的通风口旁发现文字「木桶之下」；回到酒仓库，在铲车左上方的木桶下发现文字「升降机之横」；最后到公寓电梯旁使用打火机找到武器长矛。

★未列表条件

女服务生辛蒂可开启置物间的置物保险柜（上面写着cindy，内有多种草药和SP道具草药栽培教材）



第二话 零下

——使用开锁工具开锁
——使冻上的扳手解冻
——使用扳手开阀门
——使用轮盘打开通向B7F的门
——使用钥匙卡开电算室的门
——使用钥匙卡开卷帘门
——使用钥匙启动ターンテーブル（转车台）
——得到所员A和所员B的道具(阳子)
——得到地图
——得到「研究员の遗书」
——得到「职员のメモ」
——得到「所内通知」
——得到「实验メモ」
——得到「パスコード更新」
——得到「警备职员の日记」
「在B7F使用V-JOLT」MOVIE启动
「莫尼卡逃走」MOVIE启动
「モスジャイアント来袭」MOVIE启动
「使用轮盘」MOVIE启动
「ターンテーブル上升」MOVIE启动
「弃置电算室」MOVIE启动
「超时而死」MOVIE启动
「打倒G变异体」MOVIE启动

★同伴被弃置电算室

先到B6解开电算室的门（注：不用钥匙卡），之后在电算室中login指纹，使用GO指令让其他同伴离开，两分钟后发生同伴被飞蛾带走的MOVIE。



第三话 巢窟

——使用血袋
——鸣响护士警铃
——启动卷帘门的电源
——打开1F廊下的卷帘门
——打开中待合间的卷帘门
——电梯开通B2F
——电梯开通楼顶
——在ナースステーション出血
——B1F使用钥匙卡开锁
——B2F使用钥匙卡开锁
——打倒水蛭怪物
——得到楼顶警官交给的道具
——使用锁の键取得地图
——得到「看护士の日记」
——得到「补修工事メモ」
——得到「设定マニュアル」
——得到「メモの切れ端」
——得到「药品コードの传言」
——得到「研究者の日记」
——得到「调查依赖书」
——得到「カードに关するメモ」
——得到「警备员心得」

★警备员心得

选马克进入1F夜间受付取得「警备员心得」。



第四话 狱炎

——解除客室101的保险柜锁
——配电室紧急电源供给
——解开欧洲地图之谜
——推落オーナー个室的木箱
——破坏304、305号室的墙壁
——持有消防员レン的名牌CLEAR
——持有消防员チャーリー的名牌CLEAR
——持有两个标签CLEAR
——得到アップルイン的地图
——得到「宿泊客のメモ1」
——得到「宿泊客のメモ2」
——得到「宿泊客のメモ3」
——得到「用务员の补修メモ」
——得到「用务员の日记」
——得到「警备员の手纸」
——得到「避难装置マニュアル」
——得到「宿泊客名簿の控え」
——得到「传票」
——打倒サスペンデッド
——打开警备室的隐藏门
——使用电动梯子
——使用钥匙卡开锁
——输入密码开锁
——使用金钥匙
——使用银钥匙
——使用开锁工具开锁
「步话机呼叫」MOVIE启动
「サスペンデッド出现」MOVIE启动



第五话 决意

——将赤宝石装在鹿头上
——将青宝石装在鹿头上
——解开事务长室的鸠时计机关
——拉绳子使石像的手腕放下
——拉绳子僵尸出现
——在生成装置上使用V-ポイズン
——在生成装置上使用P-ベース
——在生成装置上使用T-ブラッド
——给自己使用“日光”
——使用“日光”打倒死神R
——打倒死神R
——排气塔内的紧急电源供给
——使用赤牌钥匙开锁
——解除贮水槽内的锁
——用电流击倒死神
——死神破窗而入
——取得全部地图
——给二代目学长像戴上眼镜
——使用钥匙卡
——成功输入电梯密码
——解除大学构内的锁
——实验室的生成装置再启动
——得到「遗传子杂学の书物」
——得到「血で汚れたメモ」
——得到「试药生成メモ」
——得到「日记の一部」
——得到「ケーブル补修依赖」
——得到「端の破れたメモ」
——得到「破れたメモの一部」
——得到「作战指令书」
——得到「ピーターの日记」
——得到「数字のメモ」
「发现皮塔博士」MOVIE启动
「ハンターγ出现」MOVIE启动
「UBCS vs 死神」MOVIE启动
「古莱古和阳子」MOVIE启动
「在直升机上僵尸化」MOVIE启动
「遗憾的终结」MOVIE启动
「胸中的希望」MOVIE启动



隐藏人物和服装

游戏过关后玩家可进入标题画面的COLLECTION选项里用所获得的pts点购买绘画、MOVIE、音乐、隐藏人物和服装、特殊等赠品，现公布如下。

★更换服装地点

洋馆一楼大厅右边拿地图的场所（有女神像）后面有个L形回廊（有桌子挡路），进去后调查一幅直立的画（转角处）即是换衣服的门，拿到钥匙就能进入了。

1)KEVIN:B 10000pts

西部牛仔装，包括白上衣、牛仔裤和牛仔帽。

2)MARK:B 10000pts

休闲装，包括灰色上衣、米色七分裤。

3)JIM:B 10000pts

篮球明星装，包括篮球上衣、蓝色七分裤。

4)GEORGE:B 10000pts

痞子装，包括黄衬衫、棕色长裤和太阳镜。

5)DAVID:B 10000pts

酷哥装，包括黑色西装外套、黑色长裤。



6)ALYSSA:B 10000pts

辣妹装，包括黑色紧身衣、黑长裤、护腕、红框太阳镜。

7)Yoko:B 10000pts

绿色连身装，炎狱103室的衣柜(easy)

可爱的sneaker，零下刚进火车画面的火车头靠角落处(hard)

8)Cindy:B 10000pts

水色衬衫，零下B4F培养实验室电脑荧屏前(easy)

太阳镜，零下B7F实验室，往药品保管库的那扇门正对的角落(easy)

凉鞋，巢窟拿完枪有水蛭人出来的房间，装枪的柜子正对的椅子(easy)

白色裤子，决意B4F地下管理室，进门后左边的柜子(hard)

9)Alyssa:C 30000pts

高跟鞋，发生的酒仓库某处三个叠在一起的大木箱附近(hard)

大红口红，巢窟1F更衣室有只地板刷的附近(hard)e

大红套装，决意1F大厅靠职员室方向的柜台附近(easy)

11)Cindy:C 30000 pts

兔耳朵，狱炎取得金钥匙的房间地上的行李袋附近(easy)

兔女衣，决意应接室两盘盆栽右边的那盆附近(hard)

兔袖饰，发生Cindy的柜子里(hard)

兔高跟，狱炎301室(拿名物饼干的房间)两张床间(hard)

大人的口红，巢窟3F医生被干掉的房间最内侧角落(hard)

兔裤，巢窟更衣间柜子旁的杂物堆(hard)随机

兔蝴蝶结，零下升降火车门口的角落(hard)随机

12)BOB(Mark Tyepe) [使用Mark完成发生] 入手

13)WILL(Jim Type) 注:J'sBAR店员 完成[发生VERY HARD]入手

14)市警服X4 完成 [发生EASY] 入手

15)市警服X3 完成 [发生HARD] 入手

16)YOKO:D [使用YOKO完成发生] 入手

17)MONICA(Alyssa Type) 完成 [零下NORMAL] 入手

18)学者:A.B 完成[零下VERY HARD]入手

19)HURSH(George Type) 注:浣熊市医师[使用George过巢窟Veryhard]入手

20)医师X3 完成 [巢窟NORMAL] 入手

21)护士服X2 完成 [巢窟HARD] 入手

22)KENNY消防服X2 (Kenny Type) [携带其中一个名牌过狱炎] 入手

23)GILL消防服X2 (Mark Type) [携带其中一外名牌过狱炎] 入手

24)消防服 完成 [狱炎EASY] 入手

25)PETER (Jim Type) 注：George友人 完成 [决意HARD] 入手

26)GREG (George Type) 注：元伞公司研究员成 [决意VERYHARD] 入手

27)FRAND (George Type) 注：大学教员 [使用George过决意] 入手

28)UBCS队服X2 (Kevin Type) 完成 [决意EASY] 入手

29)USS队服X1 (Kevin Type) 入手关卡决意，难度easy可

30)市民服MANX5 完成 [全部关卡] 入手

31)走路超级慢的火柴棒人五色战队 100000pts

拿到各关的伞后入手

MR.RED (KEVIN type)

MR.BLUE (GEORGE Type)

MR.GREEN (JIM Type)

MR.GOLD (MARK Type)

MR.BLACK (DAVID Type)

[结局分支]

本作结局有多种分支，主要依据是否给主角及同伴使用和携带第五话"决意"中，学校3F实验室的生成装置合成的"日光"（将P、V、T三种素材合成）而决定。

1.未服用且未携带"日光"（Daylight），其中艾丽萨、乔治、吉姆、马克四人有特殊MOVIE，其他四人会出现僵化咬直升机救难员的MOVIE。

★吉姆＆凯文的特殊结局——

（直升机将其他人载走后，只剩下吉姆和凯文）

"搞什么东西，居然说什么怕把病传染给其他人然后就这样走了！最惨的是居然还跟你这家伙一起留下来。唉…我也不是讨厌你啦，只是这种时候当然最好是跟个辣妹在一起，这你也能理解吧？"吉姆悻悻地发着他那永无休止的牢骚。

"不要吵好不好，越吵我的肚子越饿。"凯文坐在地上边说边玩弄手上的点45自动手枪。

"什么？"突然吉姆好像发现了什么一样指着后方，应该死透了的死神R竟然又爬了起来。

"看吧，这样的结局才不会无聊啊。"凯文站起来以一副无所谓的神情面对死神R。

"难得的最后，就来个潇洒的结束吧！"凯文举枪对死神R摆出架势，开枪。

2.未服用或未携带"日光"，出现乘坐直升机飞走的MOVIE。

3.服用且携带"日光"，出现各角色的完美通关MOVIE。

4.全员服用"日光"，工作人员Staff后出现追加MOVIE。

[值得注意的系统要素]

本作同时对应网络和单机，在系统上增加了不少新要素，其中以下几点值得注意。

1.开门一改以往必须用钥匙开门的BH传统，门可以用枪打坏或撞开，但前者耗费弹药，后者较慢。

2.恢复系道具的附加功能就是让病毒槽暂时停止上涨。

3.死亡的同伴身上的道具可以回收。

[特典中的EXTRA]

赠品特典中的最后一项是EXTRA，分别为HARD、VERY HARD、NO PARTY、无限弹。其中在HARD和VERY HARD模式下过关道具的位置是随机设置的；NO PARTY模式下没有任何同伴，只有主角独自闯关；无限弹模式下所有枪支的子弹数目均为无限。

VERY HARD模式

1.所有钥匙几乎拿不到，全部原本需要用钥匙的门全部都要破坏；

2.每一道门的破坏时间都比原本的长；

3.武器数量减少；

4.生命回复道具变少；

5.受伤血量变多；

6.敌人再生速度变快；

7.敌人攻击反应变快变广。



赚点技巧

除了难度、剧本达成条件、过关时间、同伴存活数、SP道具等影响赚点多少的基本要素外，无武器过关和无伤害过关也可获得大量赠点。

在"发生"剧本Normal难度下选择辛蒂达成No Weapon＆No Damage的条件并快速过关。

选辛蒂时同伴是马克和凯文，平常把弹药、武器都交给他们（可以拿武器，但不要使用），玩家拿过关道具和药草就可以了，这样便可达成NO WEAPON的条件，即使在进加油站前破坏门时被僵尸碰到也可达成No Weapon条件，注意不要让自己同伴死掉，多用GO指令（R3键+↓）叫同伴走。

灵魂能力2 SOUL CARIBUR 2

文/徐靖一（NAMCOFAN）

这款NAMCO出品的刀剑武器格斗大作在全球现在已经达成了近200万的总销量,可谓是目前全球上销量最高的3D格斗游戏。

PS2	厂商：NAMCO	发售日：2003.3.27	
	类型：FTG	价格：6800日元	其他：——

很多人指责SC2的画面比起前作没有太大提高，在这里我NAMCOFAN就只能说是NAMCO已经尽力了，毕竟是与PS2互换的SYSTEM246基板上的作品，其画面能做到这个程度已经是PS2的“极限”了，不要和“DXA3”比，那毕竟是单独为XBOX平台优化的游戏啊。况且，SC2真正进化的并不是画面，而是游戏的细节，平衡还有对战的内涵已经上升到了前所未有的高度！很多人接触这个游戏，单纯冲的是爽快感和乱搓一气的感觉，事实上并非如此，SC2真正具有的内涵，绝非这些浮草的表面！



下面就逐步对系统进行深入研究：

首先是键位的设置

这里要谈的是各个招式的名称前面都会有类似“2，4，7”等等的数字,它对应手柄上的8个方向：

7	8	9
4		6
1	2	3

比方说214就是反半圆方向，236就是正半圆方向。

A，B，G，K四个钮对应的是横斩、纵斩、防御、脚。

关于其它状态的解决方法

■气绝

有时候受伤时，人物会做出捂肚子的动作，这个时候是很危险的，因为无法防御，也无法通过按键或出招取消恢复，真正恢复的方法是：

连点G然后配合方向4或6前后连打即可马上恢复，避免被对手使用凶狠的连续技。

■空中制御：

被一些浮空技打浮空时，人物可以通过方向键来决定飞向哪里，这个很有用的，可以避免进一步被追击，通常来说呢，向后飞比较安全，也就是1P方向按4。

但是有些场地是有墙壁和擂台外悬崖的情况下就不能再向后飞了，应该用8或2来向里飞，根据对手的技巧来决定。

■弹反：

这个就不再赘述了，6G是弹上中段以及投技，4G是弹中下段。

■聚魂：

A+B+K即是聚魂，分3段，第一段是A+B+K的瞬间,第二段是A+B+K持续按住然后直到角色身上发光，第三段是按到最后。

部分角色的技巧到2段可变成防御崩坏技，到3段可变成防御不能技，并且有的角色的技巧到第3段甚至可以有隐藏招式！

■进攻和防守：

SC2的节奏和其他格斗游戏不一样，节奏非常快！如果是两个水平相差甚远的对手对战，最快的时候10秒甚至更少就可以结束战斗！

但是进攻的方式是多种多样，所谓SC2中的进攻，并不是指用一些招式和AA，BB不断地压制对手，那样是行不通的！因为对手如果是防御好的人，这样的招式、只会给自己留下更多的破绽！合理的进攻方式是，看对手的行动再出招，并且要多活用近身的二择技巧，比如这次是中段，下次就可以是下段，或者可以取消出第二下，打乱对手的节奏。对手的节奏一旦被破坏对己方是极为有利的！

美版比日版新增加三个人物：狂战士（1代的洛克ROCK），杀手（1代的黄兴京），以及蜥蜴人（LIZARDMAN）。

■个人关于刀魂的一些基础知识



万能型：御剑 黄星京 香华这类
速度：TAKI，TALIM这类
攻击力量：NIGHTMARE这类
距离：IVY这类
防守力量型：ASTAROTH斧头

打速度型的角色，如果被弹开，一般是看准时机弹回去，因为她们大都是以快攻形式，招式本身没有特别的延迟，判断还是相对容易的。

打NIGHTMARE这类角色要牢记他的攻击套路和会产生的其他的骗招和变化，另外被击倒后不要轻易翻滚或起身，很危险的。要看情况而定。

打ASTAROTH斧头要苦练拆投，另外不要在被弹后马上回弹，斧头的延迟技是相当多的，对手活用的话会扰乱自己的节奏，死的会很难看。

打IVY要点是：首先要判断对方下一招会出什么招，然后作决定，另外不要频繁换线移动，因为她有一个近身换线就必中的指令投，还有5连鞭并没有什么可怕的首先对手不可能百发百中，就算百发百中伤害全中也只有78，再加上前几鞭都可防住就没有什么可怕，不过如果刚倒地就不要尝试起来,因为对方如果出5连鞭的话会COUNTER打击伤害会追加到100！

全部角色的特性分析表

（此表感谢鄙人的师父，上海第一SC2高手非才子提供资料）

没有变化这个概念。所谓变化是多方面的，即使你没有变化，但对方的心理发生了变化，那就是变化。招可以分长短，可以分横竖，也可以分三段和快慢。但是没有变化有时也是变化。所以在我这里没有变化这个概念。至于速度和距离。每个人都有自己非常快的招，也都有自己非常长的招。

Paphael Sorel 拉菲尔

牵制：★	压制：★★★★
去血技能：★★★	突进：★★★★

流派	ソレル、ラビエレ
武器	レイピア剑“フランベット”
类型	远距离型

Talim 塔莉姆

牵制：★★★★★	压制：★★★★★
去血技能：★	突进：★

流派	风奉之奉纳剑舞
武器	叉刃拐×2“ロカルーハ&シィ.サリカ”
类型	近距离型

HongYunSung 黄星京

牵制：★★	压制：★
去血技能：★★★★	突进能力：★★★★

流派	成家式大刀术(+生来腿脚有毛病)
武器	中华刀“白露”
类型	万能型

Cassandra Alexandra 卡珊德拉
牵制:★★★ | 压制:★★★★ | 去血技能:★★★★ | 突进:★★★★★

流派	任由身体移动(圣雅典娜派)
武器	短剑&小盾(オメガソード&ネメアシールド)
类型	近距离型

Heishiro Mitsurugi 御剑平四郎
牵制:★★★ | 压制:★★★★ | 去血技能:★★★★ | 突进能力:★★★★★

流派	天赋古碎流・改
武器	日本刀“狮子王”
类型	万能型

Taki 塔姬
牵制:★★★ | 压制:★★★★★ | 去血技能:★★ | 突进:★★★

流派	梦想拔刀流
武器	忍者刀×2“裂鬼丸&减鬼丸”
类型	近距离型

Voldo 沃尔多
牵制:★★ | 压制:★★★★★ | 去血技能:★★★★ | 突进:★★★★

流派	我流
武器	カタール(ジャマダハル)×2(マナス&アエス)
类型	万能型

Nightmare 噩梦
牵制:★ | 压制:★★★★ | 去血技能:★★★★ | 突进:★★★★★

流派	从前的记忆
武器	ツヴァイハンダー“ソウルエッジ(φ)”
类型	远距离型

Astaroth 阿斯塔罗斯
牵制:★★★★★ | 压制:★★ | 去血技能:★★★★★ | 突进:★★

流派	ギュルクス
武器	ジャイアントアックス“クルトウエス”
类型	远距离型

Ivy 艾薇
牵制:★★★★ | 压制:★★ | 去血技能:★★★★★ | 突进:★

流派	アンリレイトリンク
武器	蛇腹剑“バレンタイン(アイヴィーブレード)”
类型	远距离型

Kilik 克利克
牵制:★★★ | 压制:★★★★ | 去血技能:★★★★★ | 突进:★

流派	真行山临胜寺棍法奥传
武器	棍“灭法棍”
类型	万能型

Xianghua 柴香华
牵制:★★★★ | 压制:★★★★ | 去血技能:★★★★ | 突进:★★★

流派	母亲传下的剑法
武器	中华剑“无名”
类型	近距离型

Maxi 马克西
牵制:★★★ | 压制:★★★★ | 去血技能:★★★★ | 突进:★★★

流派	七闪架里破手
武器	ヌンチャク“苏龙集”
类型	万能型

Cervantes 塞尔邦提斯
牵制:★ | 压制:★★★ | 去血技能:★★★★ | 突进:★★★★★

流派	????
武器	????
类型	????

Heihachi 三岛平八
牵制:★★★ | 压制:★★★★ | 去血技能:★★★★ | 突进:★★

流派	三岛流喧哗空手”
武器	“自己的肉体
类型	近距离型

下面就是一些角色的分析和霸道连续技以及传说中的BUG技！绝对会让你目瞪口呆！

御剑平四郎（MITSURUGI）

■推荐等级：A

战国的名武士，追求实力派玩家的首选！机动性出色，换线移动让人头疼！拥有中距离和近距离极其好用的招式，远距离可用4A来牵制，近距离可用2KB或AA来牵制，中距离则完全是御剑的天下了！总之御剑是总体实力相当平均的人物！对付任何角色都可以自由掌握！

■隐藏技1： G按住的情况下，8A+B

这是出招表中未有的招式，事实上就是前代灵魂能力1中的8A+B，类似吉光的招式，但是在本作中这样输入指令是不可以的，要按住G才可以，顺便说一句，7或9A+B也可以，分别对应前方向和后方向，此技并无太大用处，其命中效果低微，但是作为隐藏技还是偶尔值得一用的。

■隐藏技2： 聚魂第3段后，22或88 B，B（一共2段）

22 88B是换线攻击，聚魂3段后，在22（88）B后的第二下节奏紧跟输入B，就会形成2连斩，第2下的威力大，并且是从相反的方向纵斩，缺点是需要长时间聚魂，而这时如果对手有进攻意识的话该攻击就会取消，不过此技的真正用途往往是在对手倒下后的二择，因为以往御剑给人以进攻为主的印象，事实上对手倒下后，可以一边后退移动一边聚魂，然后决定是否出这招，也算是一个战术和调整心态的好办法。

■BUG技1：

K（轻按）B，这是一个中远距离的空中突进技，缺点是一旦被防住就会遭到反击，其实这招中是有一个BUG的。那就是K（轻按）B命中对手后被防御的瞬间，在收招快要结束的时候，按住方向键2，然后再按A，即可迅速从K（轻按）B的硬直中恢复并且出下蹲A来牵制对手的反击！



■BUG技2：

63214是类似蓄气的一招，但是往往御剑只是摆出POSE，这时按B或A都是取消姿势攻击，但是有一招在这个姿势中是可以变成不可防御的，那就是前面提到的G按住8A+B！方法是，G按住后迅速输入632148A+B！这样就会看到御剑浑身冒火飞上天的一个纵斩！这个就是不能防御的纵斩！

阿斯塔罗斯（ASTAROTH）

■推荐等级：B



战争神阿里斯的仆人，憨厚强壮的充满个性的大壮斧男，是SC2中惟一的巨汉型角色，其实有很多人喜欢使用其攻击力和持续攻击，以及投技的距离和判定是全角色之冠，当然他的弱点也很明显，就是身体过于巨大，移动速度慢，导致很多可以回避的招式和空中制御的招式都可以命中他。这个角色的使用思路首先是一定要与对手保持适当的距离，另外不要让对手频繁近身，阿斯塔罗斯的弱点就是怕被对手频繁近身二择牵制，一旦被牵制住基本就没有任何可还击的机会，因为他的招式动作总是要比别人慢一点，适当的时候要用66A（COUNTER）B来拼一下，一旦全部命中是很爽的，135的伤害！可马上夺取对手60%以上的体力！

另外防守一定要严密，绝对不能乱出招，用4A和4B可以适当牵制，辅以小阿那强力的投技，以及可把对手顶出场外的66K。一举取得胜利！

BUG技：这个大壮的K按住蓄到最大时，是一个打投技，大脚迎面把对手踩在脚底的屈辱技，这个都知道，不过，它其中的变化你大概不知道了，事实上，这招有深刻的意义。

当K按到快结束蓄力的瞬间，放手，马上再按住K，结果就是对手本应被踢出很远，结果马上”神奇”被吸回来了！！并强制完成了K蓄力最大这招的动作，伤害并比以前增加5！



K蓄力从出招到完毕命中对手的动作按贞数算的话一共是41贞，按到34－38贞的时候，松手是变化的基础，在这个基础上，松手马上又持续按K是上述的变化，等于省去了那8贞的时间提前完成了动作。

而如果在这34－38贞的时候再次按轻K取消的时候，ASTAROTH会把对手吸过来！而不会做出踩对手的动作！发生时间是在36－38贞，只有不到3贞的时间给你变化的选择！

■这个选择有4种变化：

变化1——在第36－37贞时吸过来的时候，按2A+G（B+g）是下段投技，命中对手成立！追加伤害65！

变化2——在第37－38贞时吸过来的时候，按2A+G（B+g）无法命中对手，对手会向ASTAROTH身后移动，且无法追击！

变化3——在正好第37贞的时候完成2A+G（B+G）的话，会转变为上段侧投技，追加伤害73。

变化4——最恐怖的变化！具有一发逆转的效果，在正好第38贞完成2A+G（B+G）后无法命中对手，但是对手紧在ASTAROTH身后！

这时对手属于在地上弹起的效果，马上接ASTAROTH的2P侧位置66（33）蓄力最大K（铁头功），即可马上把对手崩上天！然后马上1P侧22（88）B或B+G（空中投）一共伤害162－166！对手不死也只剩半口气了！当然，原本就是BUG技巧中再使用这样的技巧简直就是难上加难！不过一旦你掌握了这种时机的手感！那么命中对手后，你就可以看他的惊讶的表情，哈哈，巨爽！！

■斧男的超级爆炸性连续技！

爆炸连续技1：近身最近时：6B（COUNTER）－22（88）K最大－22(88)B，伤害一共136！

爆炸连续技2：近身最近时，22（88）K最大－214A，伤害119！

爆炸连续技3：3A+B最大命中对手－214A，伤害112。

前两个爆炸连真可谓是超级掉血，不过表面上看似乎不太可能命中对手，原因是蓄力的时间慢，其实这两招是用做突袭的，特别是在弹反成功后（4G或6G），其意义巨大！因为能给对手的反应时间只有一瞬间，一旦他抢先反弹按4G或6G，那么两招均必中，一发逆转！

艾微（IVY）



超级SM女王在SC2中的实力大大增强！4种特殊构（素灵四度交代）和5连鞭以及3个爆血连注定了她是强力的角色！

介绍一下“罪人之惨叫”和“集束的世界”两个特殊指令投的功用：

这两招的伤害可谓十分可观，其投技的接受拆投的时间也非常短，可惜出招指令烦琐，集束为376231A+B，罪人为鞭状态376231A+K。

■事实上是有简化出法的：

大家应该注意到376231这个指令，它在中间有个623，也就是我们常说的“升龙拳”的指令（蚝油根），那么好，我们就可以在这上面做文章了。

3和7的指令单单作为出招指令显然很烦琐，但是如果能融在移动中就是小菜一叠了，事实上在对战中我们经常移动，只要能先行入力3和7那么接下来输入6231即可完成指令，这个时候，按下A+B，即可出集束的世界这招了！

那么有人一定会问，罪人该如何简化，因为会先按214把鞭子伸出，十分烦琐，其实和上述方法相同，不同的是：在3和7输入完后，要输入623214，（214即是伸出鞭子）这时不但完成了376231的指令，同时214鞭子伸出的指令也已经完成，只要按A+K，马上即可出罪人的惨叫！

■隐藏技：

最速罪人！罪人的普通伤害是95，事实上那是IVY在这招后命中对手后的台词能听出的，如果是一句“剑啊！”那么伤害就是95，说明你的指令的入力速度不够快！

假如你能在2贞内完成指令，IVY这招命中对手会带火焰，同时IVY的台词会变成一阵狂笑，这招的攻击力会由原先的95迅速提升到110！！当然，你也可以让CPU来演示一下这招，那就是最速的罪人，因为IVY的台词是狂笑的。

■关于超难的5连鞭：



5连鞭的手感是很难掌握的，稍快一点或稍慢一点就会变成3连鞭或4连鞭，出法指令是素灵四度交代（3）中B，4B，6B，4B，6B。

其实这个5连鞭的手感是这样来判断的，进入PRACTISE练习模式即可看到：

IVY的3连鞭是B，B，B，这三鞭的伤害值是前两鞭一样（通常是8－11），第3鞭最大。

IVY的5连鞭是B，4B，6B，4B，6B。中间三鞭（第2鞭到第4鞭）的伤害值完全一样（通常是7－10），第5鞭伤害为28－32。

如此你便可以按照这个手感来练习5连鞭了，2－4鞭中有一鞭伤害值和之前不一样，5连鞭就出不来！要求异常严格！

■IVY的爆血连技：33（99）A－22B－6B8（或最速8B+K）伤害122。







特别鸣谢：上海刀魂联盟以及我师父 非才子，SHILIAN的协助。



次世代传媒联盟 新书大好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



一套三册，网罗2003年掌机软硬件及周边外设。精华攻略，别册为国内汉化游戏及掌机秘技大全

标准掌机典藏·2003

■定价20.00元 2月初 出版



全新内容高品质制作。樱大战三折扇，樱战玩偶等珍贵收藏品，特制豪华外包装盒。

花组浪漫夜DVD

■定价25.80元(含挂号费) 2月初 出版



大人气偶像哆拉A梦权威收藏。之多，之精，之奇令人叹为观止。清新可爱，纯美享受。

收藏哆拉A梦

■定价22.00元 已出版



再突破，第四版！国内第一盘动画金版MTV，最经典的十余部动画MTV加同名CD加完美中外歌词对照，收藏价值极高。

动感新势力 金版MTV第四刷

■定价9.80元(双光盘) 已出版



假货爆光特大号，掌机游戏中的反面角色，铁臂阿童木，洛克人EXE4红日·蓝月，007得与失，指环王等攻略研究。

掌机迷(9)

■开心价：10.00元 1月15日 出版



生化系列游戏回顾，恐怖气氛再体验，双光盘，精美外包装。特制生化美女主角迷你海报。

生化危机典藏纪念(简装版)

■定价9.80元 已出版

电玩动漫经典CD

A01	最终幻想1-10(已售完)	A04	红宝石MTV
A02	樱大战	A05	超时空要塞
A03	恶魔与天使	A06	动漫电玩金曲集
B01	樱大战2	B04	最终幻想XI
B02	高达经典名曲(已售完)	B05	合金装备本质
B03	最终幻想X-2(已售完)	B06	任天堂全明星交响曲
C01	吉卜力动画主题曲	C04	KONAMI游戏金曲集
C02	动漫歌曲精选集	C05	街霸3音乐精选集
C03	寂静岭珍藏音乐	C06	王国之心音乐精选集

CD定价：6元／张。一次购买5张及以上5元／张。邮购时注明前面的编号即可

花组浪漫夜DVD(含挂号费) 25.80元

SNK的历史DVD(含挂号费) 25.80元

铁血街头DVD(含挂号费) 25.80元

电玩新势力DVD

第1、3、4辑 每本10.00元 (第2辑已售完)

动感新势力

2003年第2期单光盘 6.80元

第3、10期(第二刷)、11期双光盘 8.80元

掌机迷

第2、3、4、5、6、7、8 10.00元

电玩新势力

第12期(单光盘6.80元)。第13期(双光盘10元)。第15、16、21、22、23、24、25、26、27期双光盘8.80元。其余各期已售完。

生化危机典藏简装版 9.80元

收藏哆拉A梦 22.00元

游戏的设计与开发(第二刷) 50.00元

标准掌机典藏.2003 20.00元

电子游戏软件

2003年3、4(少量)、7、8、9，每期8.40元。13期(动漫金曲CD)14期(街霸音乐精选)15期(王国之心CD)16期(VCD+特制团扇)17期(足球CD)18期、19期(史克威尔经典音乐CD)、20期、21期、22期、23期(FF水晶编年史CD) 24期 2004年第1、2、3期 9.80元

游戏批评

第7、8、9、10、11、12、15、16、17、18辑有售，每册6.50元。

2003年新游戏批评19辑(年底出版) 6.50元

动感新势力金版MTV(第四刷) 9.80元

樱大战典藏纪念 15.00元

电玩新势力红宝石MTV 8.80元

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 邮资免取

游戏人才养成，专家精心打造，开卷有益！

游戏的设计与开发 第二刷出版

500页煌煌巨著，其中300本豪华精装本，全部售完！

本书是国内第一部综合介绍游戏的设计与开发的图书。它从设计、美术、技术、管理、文化等诸多方面展开，不仅包括了西方游戏业界广泛使用、业已成熟的技术和方法，也收入了一些刚刚走出大学实验室、极有市场前景的理论和技术。因此，本书不仅可以帮助读者打下扎实的有关知识基础，还有助于读者拓宽前瞻思路。

本书内容基本上涵盖了游戏设计开发的所有主要阶段和层面，甚至包括国外大学实验室新出炉的理论和技术：

- 要点1：基本游戏理论和游戏性
- 要点2：游戏设计
- 要点3：二维和三维美工和动画技术
- 要点4：三维图形和人工智能
- 要点5：软件工程在游戏开发中的应用
- 要点6：游戏学院教育等等。



献给未来的游戏设计师

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部

了却心中多少事，圆了哆啦A梦！

收藏哆啦A梦

上市热卖中

作者收集了几乎所有的机器猫漫画、动画、游戏、周边玩具、印刷品等……你见过的，没见过的，保证你嫉妒得抓狂……





本书目录

Ⅰ.小叮当文集精粹
Ⅱ小叮当的四次元空间
和小叮当相遇的原点
从2112年来的机器猫
《小叮当》的演员阵容
小叮当之父——藤子不二雄
小叮当进入动画时代
大长篇带动的新明星——叮当一族
把小叮当带回家的方法
收藏的乐趣与迷思——日本商品的特性
让你更了解小叮当
Ⅲ小叮当玩具
Ⅳ小叮当布偶
Ⅴ小叮当生活用品
Ⅵ稀有主题商品

176面全彩铜版纸精美印刷

邮编：100011 联系电话：010-64472177 邮资免取

每次翻开我都会在 闯关族的家

天下玩家 笑谈人生 家长会

绝杀支持任天堂的问题人物机密邮箱 game@gameach.com 问题编辑/风林

北京今年冬天应该说不算太寒，至少在即将翻年的这几天木头脚底下还蹬着一双单皮高梆鞋子。天气冷不冷，个人一直以来都是看耳朵是不是冻得发痒，按照这一标准，今年北京无疑又会是一个暖冬。其实木头是个很喜欢念旧的人，一提再提的贰零零叁，大概很多朋友都快看烦了。但还是忍不住要说（笑）。过去的一年，对木头来说，是寂寞的一年，也是收获的一年。对读者来说，却是“精打细算”的一年（大笑）。还有一期就到春节了，看着刚刚过去的圣诞和元旦……我发现假期又快到了……（狂笑）……

找我看这里 北京安外邮局75号信箱 闯关族的家/风林（收）100011 NinClub.com

电软招牌大菜的可怖绝杀



木头

从没有奢望过什么，木头就是普普通通的生活于人流涌动中。从来没有想要去支配自己的命运，顺其自然，自在自乐才是生活。在经过一个情绪的低潮后，木头总算豁达了许多，也打算把GC擦拭干净，去买回张“神乐传说”或是“鲸腹”，泡在家里，静静地打一打游戏。这样的生活，还真是陌生了很多。新一年，木头没别的想法，少被某些“能人”算计，就知足了。

原子弹“臭子儿”

PS2取消上市，令胡乱兴奋又忙活了半天的媒体空欢喜一场。让索尼“悔棋”的原因众说纷纭，大概有五、六种版本之多。这大都是媒体的猜测，相关当事人没有一个站出来说：我负责。中国的事情大多是幕后操作，透明度极低。消费者的知情权别说了。其实无论什么原因，有一句话大约不会错，就是：这次索尼栽了。那天一个玩友惊讶地说：日本人也发射臭子儿?!记得杂志主编在PS2发售前两天布置采访任务时还说，别迷信索尼，大公司病一样不少。不幸真被主编说中了。风林一向比较偏向任天堂（绝对风林个人），对PS2那劳什子上市本就马马虎虎，所以不像彩火还预定，还要“给小编们一个惊喜”，还要“按照国际惯例，彻夜排队”。所以不像彩火近日被索尼强退100元订金，整天意乱情迷，整天练“疯狗咬猫拳”，整天气急败坏要“修理索尼”，要让索尼知道“中国功夫的厉害”……(笑)，想起《电刑室手记》中一玩友说：“只有气象台才有权利说谎，《电软》岂可言而无信!”索尼是气象台吗？（笑）

永远的感动

想到《电刑室手记》，是因为VGAME网站正在连载《电刑室手记》，吸引了不少玩家的眼球，网站访问量不断拉升。大约十年前的东西还能引起玩家的共鸣，感动，真是值得风林等一干小编反省。《电软》前辈在艰苦的创业时期一直坚持联系群众，心里想着玩家。《电刑室手记》真实地再现了九十年代中期作为“亚文化”现象的游戏业，反映了玩家的喜怒哀乐，恩怨情仇。小编形象栩栩如生，跃然纸上。《电软》目前问题还很多，根本的一点还是小编们自说自话，自我陶醉。想着玩家只是嘴上说说而已。如何学习、继承、发扬前辈的优良传统，把“革命事业进行到底”，是每个《电软》编辑都应该深思和反省的。

叶展讲演签名售书

1月16—18日CHINAJOY展将在北京展览馆召开。这应该是建国以来规模最大、分量最重的一次游戏业盛会。《电软》将以媒体身份参展(希望届时玩家到展位捧场有礼品发放啊)。《电软》驻美特约记者叶展将回国参加这次展会并发表演讲，时间为1月18日下午4点。叶展是这次所有演讲人中年纪最轻的一位。他演讲的主题是关于人机交互。在展会期间，叶展将会举办一次《游戏的设计与开发》读者签名售书活动。时间待叶展回国后再行商定，我们将及时在VGAME网站上公布。

另：《游戏的设计与开发》精装本已全部售完。这次的精装本由北京最大的印刷厂新华印刷厂印装，真的很漂亮、精美。

另：为保证《游戏的设计与开发》完好无损地送到读者手中，发行部特制了硬壳包装盒，泰山压顶不变腰（笑）。讲游戏设计的书国内只有一种，不妨买来研读一番，或装模做样看看，蒙蒙老爹老妈：看，我儿子多有出息!(笑)



包装盒像个结实的棺材，我们的《游戏的设计与开发》同志在里面安息吧……

花组浪漫夜

《花组浪漫夜》（原名《樱花的圣诞》）制作已近尾声。据风林所知，一，内容全新。制作队伍强大（与《樱大战典藏纪念》为同一组人），质量有保证。二，DVD功能强大，这方面导演加山和监制特工黄都是行家里手。三，包装方面仍由特工黄操刀运作。

A、高档塑料包装盒是特制的，除上面刻有次世代传媒联盟专用标志和VGAME网址外，特别值得珍贵的是光盘盒内有特制卡槽，可以放置各机种记忆卡。B、樱大战三折扉，人物当然是樱。C、共设计了两款玩偶，即樱和神崎瑾，随机包装一款。得哪个算哪个，哪个都可爱（笑）。还备有饰链，特意让玩家自己动手安装。(钉脚上行吗？让美人倒悬（笑））。D、光盘和封面有广井王子和众多声优的签名，珍贵！E、还有一件礼品在制作中，下期《电软》公布，很有珍藏价值啊。

《花组浪漫夜》是《电软》2004年重头产品第一弹，这次仍旧是限量发行。购买不便的樱迷可以邮购，有挂号保证收到。

还是看看好

△这期回函卡改为32开纸，是为了能调查的更详细，读者也有说话的地方（学习AKIKA的《动新》）。为了“刺激”大家的积极性，奖品更丰厚啊！CD宝，可装24张光盘。

△《电玩新势力》改DVD版了，另加一张音乐CD。仍旧每月一刊，最新一期1月15日出版。

△次世代商城又增加7组游戏动漫周边（以动漫为主），挺漂亮的，不贵。一次买50元以上还有赠品。

《樱大战》豪华包装盒



■ 想给《电软》的封面提点自己的“真知拙见”。每次第一时间入手《电软》后第一感觉就是封面太凌乱，太缺乏个性。第一，封面凌乱不堪。每期《电软》的封面都会有醒目大字来提示读者本期的重点新闻、游戏等，出发点不错，可众小编有没有想过，即使没有这些大字，读者也会看目录，看内容，因为每一个买《电软》的人都是喜欢游戏，爱《电软》的人，而不是那些看报纸的人——挑肥拣瘦。不知各位小编们有没有看过每期《电软》目录左上角的那个封面，多么干净、整洁！的确令人耳目一新。第二，封面缺乏个性，《电软》是游戏杂志，以游戏人物作封面固然无可厚非，但我记得在上高中时《电软》在一次周年纪念时将封面改成了沉重的火红色，中间配以神秘的黑色螺旋，当时有很多人给“家”写信说封面个性十足。但之后就销声匿迹，每期都以游戏人物为封面，令人感到幼稚，无聊。（山东济南 李阳）

—— 封面压字是国际流行杂志的标准惯例，重点内容见封面也是招揽读者而屡试不爽的做法。虽然李读者建议很好，但是除了兼顾老读者外，我们还要大力发展新读者嘛－当然，我们会在封面压字的美观与设计上多下一些工夫，不会破坏杂志封面底图整体的效果。而关于特性封面的制作，确实得到了广大读者的好评。好像上期封面以行货丝缎银PS2为主打，就得到了各方好评。今后我们会多多在封面上下足工夫。

■ 近来听说在市场上流行的GBA主机都不是原装的，是X些商人低价收购翻新后的产物，据说进价粉超值，木头兄能否告知原装机器有哪些鉴别方法？还有我觉得现随书附赠的《电击收藏》，即为收藏就应该是物以稀为贵，让玩家们保持有一种新鲜感，有时送一些小手办，老游戏回顾的小别册也是挺好的嘛！钱多点也无妨，像夏天时送的扇子不是反响非常好吗？大家说是吗？（吉林 月光）

—— 提起GBA翻新产品的问题，这里木头就不得不做一下自己的广告了。《掌机迷9》本期将是关于“GBA/SP打假”的大专题，内容非常全面，包括各种造假的过程……假货新品的曝光等等，总之这次在春节前为广大掌机玩家特别炮制的特辑，应该是国内最全面最及时的关于假货的报道了。希望已经有了掌机以及打算买掌机的玩家都能够关注一下，也不枉我们PG打假队付出的辛劳。

应该说明的一点，《电击收藏》并不是作为附送的赠品而诞生的，她的内容本身就是《电软》的一部分，我们会在《电软》+《电击收藏》的基础上，再变花样附送精美的礼品以飨读者。

■ 今天13日，是我进行会考的日子…有些问题想质问你！1、那个《标准掌机典藏2003》，你可是打了包票说不会有冷饭出现的哦，不可缩水像《GBA专辑》，否则……；2、你能指点一下神游下一步的发展方向吗？我是指神游发售的范围，是成点——点——面范围扩大，还是挑些经济发达、人多的地方？我希望是前者，毕竟距离还算近。3、小问题，回函卡能塞在信里寄吗？4、大问题，为什么我还没有买到《电新》？（江苏 汤伟）

——1、《标准掌机典藏》木头是绝对人头担保不会有冷饭出现，即便是2003年经典掌机游戏的攻略，我们都会选择以另一种方式呈现给读者，带来完全不同的感受。而本典藏的其他重头内容自不必说，不仅可以让玩家一次集齐年度全部掌机情报，而且还有收录大量掌机软硬件方面的资料，涉及内容之全之广，目前都无书能与之匹敌。除此以外，集结国内汉化开发组特别推出的《中国制造2003》也非常完全全面的收录了2003年国内掌机软件开发汉化的资料细目，很多独走的珍贵资料是很难见到的；2、本期有关于神游老总的独家访谈，感兴趣的读者留意一下。从木头自身来讲，神游如果不成功，那么近未来不会存在正规家用机在国内成功的可能。今后的发展，无疑是要找一个合适的切入点来加大神游的宣传力度，否则在一个没有“游戏文化基础”的市场中，想要打出牌子，几乎没可能；3、从本期开始，本刊回函卡正升级为“调查表”，虽然是换汤不换药吧，但总算是可以多腾出些地方让大家说话了，您再有什么意见，就直接写在上面告诉我们，比什么都方便。而且还有诱惑力十足的奖品……4、买不到大可以抄板凳冲到书摊前，坐下来与老板进行理论……

■ 《电击》是极品，很完美（不准骄傲）！不过也有一点外在的毛病，那就是查找资料的困难性。前些日子，准备在《电击》中找点儿资料做演讲（演讲很成功），可就是想不起来是在哪张光盘里了，只有一张一张的试，连着试了20多张光盘（真倒霉）才找到，花了我一个多小时的时间。你很可能说：“杂志封面不是有说光盘内容嘛”？可是我知道杂志上说的内容在哪张光盘上呀，设想一下，要是《电击》到了百期之日，再想找什么资料的话，估计我的VCD就吃不消了。在光盘上写上内容固然很好，便于查找，因为没人会把光盘贴在墙上，所以无所谓光盘面儿好不好看，最重要的是实用嘛！如果《电软》小编不同意此做法，那么就在《电软》封面右下角（不要一期左上，一期右上的，找来找去不方便），画上光盘封面的样子，然后在下面注明内容，否则真不知道上面的内容属于哪张光盘。（辽宁 杨天宇）

—— 您说的这个情况还真是值得我们注意，一月两期的《电击收藏》内容越来越丰富，如果没有一个详细的目录说明的话，找起来还真是麻烦得很。这个问题我们会尽快解决。

■ 今年五一节我买到了自己最喜欢的主机XBOX，我托人从深圳邮回来的，港币花了2000多，随机邮了六张碟，《光环》中文、《莎木2》、《刀魂2》、《GP摩托》、《CVS2》、《生与死3》，前两个我都深入研究，后面的也就随便玩了玩，《光环》真是最强，画面、音乐、手感皆强，我逢人便推荐这个游戏，现在已教出来十几个高手了。我们单挑、合作都很有乐趣，还发现很多特殊玩法，甚至BUG，在雪地那关，有棵悬空的树，估计风林兄也不知道吧，因为我在《电软》上没看到《光环》的BUG。好了长话短说，我们这儿买不上XBOX碟，从深圳邮老板嫌我要的少，1个游戏5张才起邮，所以我到现在还没玩到新游戏，请风林兄务必帮兄弟这个忙，给一个你认识的北京电玩店的邮购地址，过年能不能玩到新游戏，希望就寄托在你身上了，在此先谢谢你了。（银川 徐文鹏）

—— 要说“HALO”，木头也算有些心得了，起码各个版本的各个难度都穿了个遍……像HALO这样庞大的游戏，有一些小BUG情有可原。有一次和家人共享，挑战最高难度，居然用士官长的尸体在地面上摆出了一个字……汗……喜欢XBOX可以找到很多理由，但希望徐读者能够多多支持XB的正版软件才好。最重要的是现在XBOX碟子质量极差，在网络恶评已久，很多玩家都直接选择了硬盘下载刷的方法来解决患痛，虽然仍旧是不提倡的做法……







年末方糖大反扑

还好，总算GC没有像某些人希望那样在年末软件竞争中败下阵来，已经发售的老游戏又再次回到了排行榜的前列。比如那个让好些人端了又端眼镜腿的“聚会5”……木头已经两个月没有买GC的新作，真有的慢慢习惯了……以后也不打算把收集到乐趣，理性的玩，理性的选择，这都该归功于正版。有一段时间确实不买游戏非常难受，现在度过这个阶段，感觉自己终于可以脱离“贫穷”正版玩家的行列了。







踢馆

木木头头的不是东西图片放映机

本期《电击》有一段让木头非常心寒的对战影像……为了重塑自己光辉形象，在自己地盘上赶紧解释一二……

这次参与《电击》活动，木头大概算是跑龙套而已，完全是被某达人给好好地虐了一番……对战项目是SF2，本来木头就不是虾米高打，因此这次上镜也是抱着学习兼搅和的心态来的。这次编辑部一干几位尚在的老编辑都出马了，虽然最后被一一挑翻，但也算是重新找回了一些游戏情趣，强烈要求这样的比赛要多搞。主要是应该让本公子找个借口可以多打打游戏嘛……特别提示，上面两幅图片中是没有木头的……下面那个黑衣蓝裤的才是公子我……具体您看《电击》去吧～～～






号外号外 16 款精美“口袋妖怪”珍藏磁帖收集大行动!!

多功能多用途磁帖，可以吸附于金属物体表面（例如冰箱、画板等），集美观实用于一身。全系列共16款，将随次世代联盟旗下刊物陆续送出!!敬请留意，第一套四枚将随《掌机迷9》率先放出，口袋迷绝对藏品。


















我心依旧……SS



生活是一页美丽的诗篇，感情是荡漾不断的微波，当四季不断转移的瞬间，向无止境的明天在流逝，也许再过“N”个季节，也许再过“N”年，无论是对今天，还是对将来，同样的我们为了心中那一片天地（游戏……），为了怀念那创作的辉煌，永恒的在追寻，在探索……千万次中我追寻着“你”。

打穿了一款又一款游戏，翻看了不知多少遍的攻略秘籍，从中总是想找到自己快乐所在你的到来，我的快乐“。记得初次上同学家时，最先也是第一次接触SS，不惊异的我问：“这是什么呀”？回答到：“傻瓜！这是土星游戏机，世嘉公司生产，简称SS”。我的那位同学很细心地给我介绍，还叫我上手小试了牛刀一会儿。果真，乐趣无穷，一句话：“够爽”！

SS游戏画面在当初2D中算是比较可以的，同时我也被其中几款游戏所吸引，于是决心入手一台，可昂贵的价格却很难如意我的心，只好忍饥挨饿，努力攒钱了！在当时的市面上，想入手买“SS”和“NEO-GEO-CD”的价位相差不大，大致在1000元以上，再由于机型较早，那就不用说了，价格人人可见，可时光的飞逝总是斗转星移般的过去，对层出不穷的游戏平台来说，真是震惊世人，市场上二手SS便宜到了100多元，也真是难为有和我一样深爱SS的爱好者，现一想，都有想哭的感觉了，破释我哉！

为了将游戏快速爆机，无论是上课放学，还是做别的什么，在那一阵子时候，脑海中浮现的全部都是游戏中人物角色，破解攻略的秘技，练到了滥背于心，熟读成诵的境界，希望能早成大业，攻入围城。练的就是高手的技术水平，孰不知竟然有一次上厕所真的忘记带稿纸，果真自己要成“搞”手了（笑）无言呀！《电软》文章是越读越妙，攻略写得是越来越好，头脑是越练越活，真是应了那句话“生命不息，游戏不止，玩物不丧志”！看来游戏的魅力真的太迷死人了,成了千万人因迷“你”而醉,醉人而又叫人痴迷呀！

……追寻

随着科技的日新月异，喜欢怀旧的我也开始为了自己的目标而努力着，收藏古玩便成了我最初的想法，就在大前年，一次在电玩店购买SS主机三台。二手这东西就是不行！没有一台是完好的，全部都是破烂货，上天对我也真是太不公平呀！虽然是够便宜，可是那也是用血汗攒出来的呀，怨呀！



奸商，奸商，无商不奸，果真够狠！

为了达成最终目标，虽无脸开口对商家们，但龙潭虎穴终是要闯的，走遍了各大街小巷，使自己在茫茫人群中徘徊着，问天，天不知，求神神不灵，古人常说：“苦心人，天心负，卧薪尝胆，三千铁甲可吞吴”，为什么不能也叫我金石为开呢?

追寻中，追寻中，我心依旧……

陕西 宋广宇

■ 大陆版PS2终于与大家见面了，定价为1988元，着实是有点贵了，谁让人家SONY是贵族呢？其实这些并不是问题，问题在于PS2登陆后所引发的一系列症状，这使我购买PS2的欲望大幅度降低。不说这些了，这次我写信是想求风林件事。想起前些日子母亲打扫我房间时问我那台PSONE还要不要，我这才想起几年前买的那台PSONE，由于坏了，所以我把它放了起来，时间一长，竟忘记了（其实这段日子我一直玩PC GAME），本想打开机壳修理一下，可打开之后却是一脸茫然，虽对电脑DIY略知一二，可对PS……。于是乎又想到现在市场上的游戏机种这么多，如MD、SS、GBA、WS、NGC等，它们的性能有的了解，有的却不了解，所以希望风林建议贵刊出一期关于游戏机的特别介绍，像它们的配置、构造等。将大陆市场上的机种一网打尽，希望能重点介绍PS系机种，因为它的种类较多，使用范围较广，最好详细些。文章的最后可再加些购买指南，以防玩家们买到盗版机或翻新机。任务是重了些，但你们是专业操手，应该没问题，若真出书提前通知一声。你们这可是玩家们增长专业知识呀。同时恭贺次世代传媒联盟网站开通，祝《电软》在新的一年越做越火。（山东 吴强）

—— 要专门研究每一款硬件的性能，就可以做一本书了，可说的内容太多了。吴读者的想法恐怕很难实现，而我们能做的，也仅仅是把新主机的性能数据在报道的时候尽量列举详细，但为这些主机出一本书几乎没有可能。若是做单一主机的特辑的话，还是可以考虑的。不过，那些无谓的性能参数还能吸引广大读者的目光吗？尤其是现在大家把更多的心思放在游戏的可玩性，而不再是无尽的硬件争论上……另外，无论您是否有自己DIY的能力，木头都不推荐您自己动手拆机器。

■ 《电软》这期（125期）不错，赠品——十字架，原本就很喜欢，最后成了我送一位即将参军的朋友的临别纪念物，于是我再买了份《电软》，两条十字架，他一条我一条，好感动！

《电软》现在的新闻办得也不错，突出了重点，攻略嘛凑合，可做到及时。最大的缺点，可能是广告了（原本我想说赠品，但连续两期赠品那么有创意，我也不好意思说它差了）。这广告一看制作挺不错，只不过大都为《电软》自个儿的。

最后一个意见，希望风林说服主编再给我们搞次岁末大抽奖，好圆我们“贫穷百姓”的主机梦。如果成了，偶在这就想要风林的“玉照”作为“恩人”供起来！好怀念当时黑铁奖、白银奖……（浙江 徐峰）

—— 晕菜，徐读者一石二鸟之计真是想的周全，既要大抽奖还有木头玉照写真……以后是否还会再搞抽奖活动木头现在不敢说，毕竟这种掏腰包的决策不是木头说了算的。今年《电软》已经进入到了第十个年头，我想杂志的内容才是关键，以后的活动也会很多，总之希望能如各位所愿。

■ 你们能不能出一本《XBOX特辑》什么的，我对XB非常有兴趣，只是我的钱目前还不够，电软上介绍PS2已经够详实的了，连“龙哥热线”这样的栏目里都是PS2的相关内容，可XB又不多，几乎是不常见，所以能不能出一本相关XBOX的一些东西，至于内容上就把XB的几个版本，机型、保养、功能、维修、游戏、攻略、周边等来个大杂烩，以“收藏哆啦A梦”的形式发售即可，但内容一定要好，要详实，也够准确才行，至于价格嘛，就定在20元吧！这对于大部分人来说不过分吧！（内蒙古 陈刚）

—— 就以XBOX目前的情况来说，是出特辑必定卖不动，国内有打XB的朋友寥寥，而其中肯掏钱的就更是……而且XB作为新生主机，可做的内容还不是很多，尤其是软件，日本方面推出的数量与速度根本无法令人满意。或许到了XBOX2快退役的时候，比较适合做这样一个回顾性的特辑……

■ 虽然正值寒冬，但我的心却如太阳一样燃烧着。那是因为我终于可以毕业了，那就意味着我可以向我的梦想前进啦！小编们打扰一下，提几个小小的问题：如果要想成为一名游戏杂志编辑需要什么要求？近期之内（应该是1月份到2月份之间吧！），贵刊是否准备招聘？不好意思，其实我真的特别想成为一名游戏杂志的编辑，那样可以让我向自己的梦想迈进一大步。对于不支持我的父母我并不怨恨，因为那样使我懂得机会来得不易，努力不放弃又是多么重要，每个人都有自己的执着，我亦一样。（北京 何佳明）

—— 其实想成为一名游戏编辑，首要的要求就是精通游戏，对各种类型的游戏，对游戏业界有比较深入的了解。当然，游戏打得要好一点，这也是最基本的条件嘛（不然还叫什么游戏编辑……）！想应聘的朋友请登陆我们的网站www.vgame.cn查询招聘信息，根据我们的要求，和招聘对应项目来谋职。目前就《电软》方面来说，日语一级，文笔要好，精通游戏，基本上就差不多了，其他具体的条件留意网站吧……

■ 这几期总能看到“家里人”说什么“电软不如以前耐看”、“电软没有以前黑折纸的时候好看”等等此类的话。我也感触很深。不由的从柜子里翻出了一些前两年的《电软》又看了看，《电软》真的不如以前吗？我觉得并不是这样，《电软》在不断进步。我想谁也不想看到只有黑白图片的游戏宣传，谁也不想看到现在的《电软》还载着有关PS、GB、MD的游戏攻略吧。以前的《电软》好看，现在的《电软》同样精彩，因为她在走向成熟。

最近，看到有人说“龙哥热线砸龙哥的招牌”，也有人说“编辑手札”没什么意思。其实我能够理解读者，他们真的希望《电软》办得更好，稳固龙头老大的位置。我也能理解众编辑，做编辑时间长会觉得无聊的。其实你们可以互相之间客串一下，叫天语来编辑“家”，让风林你去搞搞“三栖人”、“龙哥热线”什么的，是不是会很有意思？呵呵。

11月30日出版的《生化典藏》，等我入手时已经是12月10日了，不过这并没有打消我这个生化迷的热情。哇！2个小时的CG动画看得真爽！看着看着也让我想起了99年上初二逃课玩《生化3》时的那段快乐的生活，那时是那么地无拘无束。而现在转眼到了高三，哪有时间再去玩GC版《生化危机》和《生化危机0》，还好这个《生化典藏》让我找回了一点以前的感觉。在这也感谢那些制作者们。

说了那么多，也说说自己吧。本人还在读高三，明年考大学，家里人说了毕业以后才能买主机，所以现在只能偷偷买了个GBASP火焰限定版。JS收了我830元，不知道是否被砍。玩在正在研究《马利奥与路易RPG》，也乐在其中。平时也偶尔出去玩玩XBOX、PS2在家上网。我们这PS2一块五一小时，不算贵吧。整天面对的都是课本，试卷。闲暇之余就看看《电软》，可是两三天就看完了。于是想买本真正喜爱的书在家研究，看了《电软》上介绍一本叫《游戏的设计与开发》的书，颇感兴趣。不知为什么只限邮购。这才拖到现在才决定入手。从小就当游戏设计者，但愿这本书能给我带来好运（进了游戏的门，就是游戏的人嘛！）。（安徽 王金龙）

—— 就您说的编辑串门制作的方式，我们也不是没有考虑过，不过这样一来的话，每个栏目恐怕风格会发生很大变化，这样一期一换的做法怕是读者吃不消，编辑也精疲力尽了。合力制作的话，倒是可以的，希望新编辑的陆续加盟可以使几个有些疲惫的老家伙轻松一点，哈哈哈哈……哈……

闯家网络互动信箱启动！

只需要登陆次世代传媒官方主页，就可以方便快捷的与风林取得联系啦！！

排排坐～互动信箱使用说明（注意：最终页面会与下面公布的略有不同。不注册的用户，可以查看电软站点的任何栏目，但不可以发表信息）

用户注册流程：注册窗口在网页的右上角 。可以进行注册、登陆、取回密码等功能。

等用户注册成功后，会提示您填写的注册信息，并欢迎您登陆社区。以后每次请先登陆社区后再参与热线栏目。

当用户登陆后，进入次栏目，在下边即可显示用户发信窗口（不登陆不显示）。

注册用户发出的消息将有主持编辑亲自整理，每天更新显示在页面上，使您尽量得到最快的信息回复。

只要你能上网，我们就能联系上！







看看上面这些，有没有帮你加速分泌唾液？有没有你关心的产品信息？？木头全新策划内容“日本扫货通”，如有可能，今后会单独推行栏目，亦或是在闯家中连载……未定，想了解这方面的情报吗？给我来信ok！







■ 贵刊的PG工房说最近要出一本《标准掌机典藏2003》让偶跑了七八趟的书亭，BOSS说还没出。风林大哥，麻烦下回出书时写清楚出书时间，让小弟节省一点体力……在读过《掌1》到《掌8》这本书之后，偶想给贵刊提一点意见，开一个《玩家交易》的栏目，比如说A想购入一台二手GBA，但BOSS又那么奸，让玩家和玩家之间交易，二人可以协商，谈价什么的，让玩家充分互动。

还有，就是光盘的问题了，我家没有电脑，我只能看光盘中的VCD部分，而《掌8》光盘中竟有十七分钟的动画，我晕晕，死了。

贵刊能不能把《掌》改成半月刊，等待的痛苦你们尝过吧，能体会我们的感受了吧。（河北 王皓）

——由于《标准掌机典藏2003》是要完整收集全年的全部游戏资料以及情报，因此上市时间至少也要到2003年过去之后吧！目前该书已经在好调制作中，木头相信好东西值得等待，当然，木头会全力以赴，上市日期马上就公开，保证让各位享受一顿超级丰盛的典藏大餐。

在闯家里谈《掌机迷》的事情，好像有点广告的感觉，不过为了能够号召更多读者来积极参与我们的活动，木头还是冒险一说。

目前《掌机迷》的边角栏中还有很多资源可开发利用，例如王读者提到的二手交易，这是在当初木头决定开设这个栏目的时候就想到了的，同时在调查表上也做了调查信息，希望能够引起广大读者的注意。边角栏可以刊登的内容非常丰富，例如游戏的秘技，交友信息以及游戏感想等等，总之有非常多的内容可以刊登。玩家大可以充分利用起来，只要你想登的内容，告诉我们，木头一定在有空闲边角栏的情况下安排，向各位领导保证！

近期《掌机迷》将会做出一些调整，当然，是往好的方向了，具体的暂时不说，大家走着瞧，2004年特别精彩超值的掌机专门志，非《掌机迷》莫属。

■ 很久没有写信了，这次主要是想告诉广大GBASP玩家一个好消息，望风兄能够传达！从所周知，由于GBASP的表面上色是采取喷涂的方法，且因为着色剂的耐磨性不佳，所以用了一段时间后便会出现不同程度的掉色现象，但市面上又没有SP的外壳卖，看着心爱的SP一天不比一天，心里真不是滋味！现在，本人发现了一个完美的解决方案——让SP变成汽车！（众人不解ING……）。其实只要将SP的外壳卸下，然后去周围一般的汽车修理铺，挑喜欢的颜色让店主给SP外壳喷上一层汽车漆就行了，注意不要去特别高级的大型修理部门，因为他们一般不会给你喷，还有就是油漆不必选太好的，因为没必要而且太贵，选择中档的漆就可以了，这样花上40元左右就可以让你的SP拥有汽车般闪亮的外壳，而且极其耐磨，可以的话再喷上一层蜡，完工后将SP装好，酷就一个字！有条件的朋友还可以自己动手DIY属于你自己的限定版SP！（上海　蒋赛杰）

——蒋读者这是完全的偏方啊,动手能力差的玩家还是多练习练习后再上吧。在即将推出的《掌机迷9》中，我们特别为喜欢改装自己机器的读者奉上了一篇“SP美容”的文章，希望能够给更多玩家指点迷津。另外，还是不得不说的是，想买掌机的玩家，一定要睁大眼睛，现在假冒产品到底如何……我们给你最独家的报道（木头自己看了都非常吃惊，更是担心读者的荷囊……）。总之，假货凶猛，希望《掌机迷9》能够帮助玩家避免被JS拉拢宰割……

■ 对于贵刊能够将我的来信刊登出来，我真的是十分高兴，并对你们表示由衷的感谢哦。老实说，刚拿到这一期的《电软》时并没有想过自己的信能够刊出,但在“闯家”里看到我的来信着实让我爽了一趟，于是乎在教室里大肆宣扬，力劝各位同学买一本《电软》看看。呵呵，太得意了吧。

又说了这一期的内容了,这一期的《电软》总之就一个字“强”。“FF12”的大量图片和介绍让我翻来倒去看了不下10遍，由此引发出的联想和回忆就更不需多说。《零 · 红蝶》的攻略是我期待已久的，电软的强力推荐和其本身优秀的品质使仅能依靠《电软》来了解。这款游戏使我也感受到了她那惊艳的魅力，越恐怖越上瘾呀。“编辑手札”里风兄的改进我看得十分清楚，新的生活作息还在执行吗？感到风兄在力图改变自己呢，是不是最近遇到了什么大事，使风兄的生活态度有所转变呢？呵呵，方便的话不妨在“闯家”里提一提，因为我们都是很关心你的。

《生化典藏》是早已预料到要大卖的了，但没有想到的是才三天就光了，这速度着实让人难以预料，还好我们这里书店BOSS有经济头脑，“典藏”卖得挺不错，书店BOSS也挺乐的，但另一点却让我十分理解不透，“收藏哆啦A梦”我是认为十分有市场的，但书店BOSS却一本也没进，还是我特意和他一提，他才专门进了一本，这年底的两大献礼无论是品质还是内容我都是十分满意的，尤其是“收藏哆啦A梦”，太精彩了，让人有爱不释手的感觉，又让我回忆起了小学时的那段美丽时光，感动啊！（山东烟台　王向前）

——又刊登了王读者的来信，这会不会被许多读者说木头偏心眼呢……

2003年下半，木头的确是改变了很多，也沉默了很多，看透了很多。与很多人一样，我也有低潮的时候，但是否能够调整好自己的心态却一直没有把握，还好，那段比较“艰难”的日子已经过去了，接下来应该会是脱胎换骨后的风林。而不再是当年的毛头小子。三月快到了，木头即将又长大一岁，不知道新一年里自己是不是能够打开新的局面，为读者，为自己创造出更加精彩的“精彩”。

这几天，把自己一直喜欢的两部动画带到单位来（一部“猎人RPG”一部“伟大航路的海贼”……）,打算再重温过。

说起来，自己好久都没有去买张新游戏了，平常的时候，多在单位蹭着打一打或是看着作者在苦苦的写作……自己跟着扫两眼，了解个大概。现在最想玩的两个游戏一个是GC的“神乐传说”(很遗憾到现在还没有买，希望能够在春节前拿下好好享受），另一个就是已经在欧洲发售的PS2赛车大作“WRC 3”（我一直在等这款游戏的日版发售……居然还没有消息……）。其他的，还真没有什么野望去玩。希望木头不会扫了读者的游戏兴致？学生们快放假了，利用假期好好挑几款好游戏来打一打吧！考虑下期是不是做个专题帮大家拿主意呢……下期的上市时间是在春节前，木头大概要换上大红袄出来走上一走了，哈哈哈哈……我要上镜我要上镜……(捂嘴……)



把燃烧的想象力完全融在画笔上吧！

大墙画廊

DESCRIBE DRAW FECIT PAINTING PICTURE

你可以刻意的做秀，也可以随手的涂鸦。

本次是星尘的第二次大墙画廊强占打劫，哼哼，本次的画廊有来自北京的张勇达人献艺，醒目度自然是不必说的了，不过星尘更看重的还是本次的COSPLAY温度计啊，——啊——噫……

——节选自《星尘大海的日记》

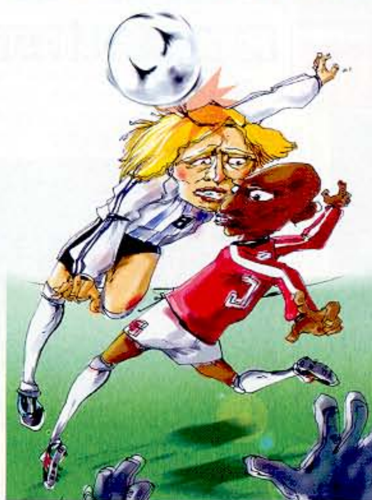
COSPLAY温度计



本期体温：重感冒

（北京　张勇　追击者）

好好醒目的追击者肖像，不知道大家发现了没有，本图最重要的表现力就在追击者那种充满力感的金字塔造型上，而且图中所有的焦点最后都集中在追击者那闪光的左眼上，下一步一定是猛扑上来吧……(˘>_<˘)



（北京　张勇　WE7）

嗯，PC版的WE7本人倒是在第一时间弄到手了，不过作为足球文盲的星尘来讲本作只不过是庞大的游戏光盘收集计划中的一小步罢了，画面中的人物和动作简直传神到爆，本期最高作！！！（☆__☆）

（LULU）

这，这不就是最终幻想X的LULU吗？在黄色的底图上出现的红色挂饰极端地显现出此女的那种华贵从容的美艳，然后接着来的就是编辑部众人对其不出息丈夫瓦卡的一顿874，有色阴影极富表现力。(ˇ_ˇ)





咋一看还以为是KOF中绝对强力的K，想再赞赏几句时，从身后遥远的地方传来声音——那是魔颤中的但丁，回头，然后就看到一个没毛（其实还有一点）的光头，哼哼，必杀！——。（－_－)══○)。○。)



（北京　张勇　魔王的星期六）

但愿不是每个人都像美编MM那样爱干净的，在处理这幅画稿时，她的嘴里就和布莱德·诺亚一样不住念叨叨，魔王的星期六果然非常的悠闲呢，不过个人认为要是在此时此刻魔王手中拿着本电软一定会更有助于……(*˘︶˘*)



没有任何的语言来形容两年来本作给星尘带来的感动，现在还有那梦幻般汉化的中文版，在原发售即将一周年之际，特奉上本图，看来作者还是朱达斯的FAN呢，背景的分割很醒目。————

★凡是这里出现的画稿，其作者都会得到本刊每月发出的神秘礼物哦，试试你的运气吧！

■文/POWER命・明人

FRONT MISSION 4

前　线　任　务　4

PS2

厂商：SQUARE · ENIX	发售日：2003.12.18
类型：S · RPG	价格：6800日元	其他：——

SET UP 出击前的各种设定——调整——

为了取得战斗的胜利，在每次出击前的设定是必不可少的。[Wanzer Setup]的调整界面、基本系统等等与前作没有什么区别，不过追加了全新的[Pilot Setup]与[Link Setup]两个调整系统。说这个系统就是开启整场战斗的胜利大门的钥匙也绝不为过。

在各个任务的穿插中可以进行机体的装备与肢体的变更(即机体的再构成)，或者利用战斗中取得的EP点数(经验点)使机师习得特技，也可以购入全新的肢体对机体进行强化等等。最终的目的就是将调整完成的机体组成战斗部队并投入下个一MISSION的战斗之中。

游戏的流程

1 状况说明 本作的故事由エルザ篇与ダリル篇两条路线构成并交替展开。任务开始时故事在哪一篇便会对相应的任务进行描述。

2 自由模式 在这个模式中玩家可以与其他队员随意进行交谈，购买武器、肢体或者道具等等并为下一个任务进行相应的集体调整。



3 出击 在自由模式中选择“出击”就可以继续进行故事并开始下一个MISSION，根据任务的不同所限定的胜利条件、失败条件也会有所取别。

机师设定 Pilot Setup

在新增加的系统[机师设定]中玩家可以利用战斗中取得的EP为机师习得特技或者进行LINK设定。在本作中，机师的培养方法与前作有些许变化。在本系列的前几作中只要进行战斗就可以使相应的武器特技上升，但是在本作中则是将敌人的机体完全击破之后取得经验值（同伴全体都会获得）。在MISSION CLEAR之后各个角色才会取得相应的EP点数。

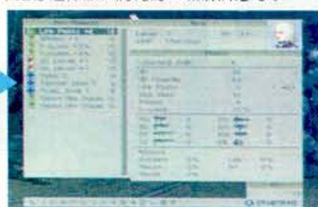


←等级提升了，就可以获得更多的EP点数。

Point 1 消费EP习得Ability

在MISSION CLEAR之后，参加战斗的机师都可以获得相应的EP点数，而获得EP点数的多少则是由该角色在本次任务中所取得的经验值以及提升的等级来决定的，为了不断习得强力的特技一定要多多积累EP点数。在进入[SETUP]界面后可以利用战斗中取得的EP点数购买强化电脑或者使机师习得新的特技。在前作中角色是根据装备不同的道具而习得不同的特技，在本作中，机师培养的自由度大大提升。提高哪种武器的熟练度、习得或装备何种系统的特技完全根据玩家的意愿进行。换句话说，就是可以将原本属于格斗系的机师培养成为射击系的机师，但是并不推荐这样做，消耗的EP点数太多了。





↑←一上面这三幅图就是习得特技的基本过程。顺序选择“Get Abilities”、“Buy Abilities”就可以购买特技了，但是记得好好计划一下，不要浪费EP点数。

Point 2 机载电脑性能上升

尽管在提升能力中有各种各样的特技可以选择习得，在这些不论机师或机体是哪种系别，要优先提升的都是AP值。在提升过AP值之后需要提升的就是可以增加己方同伴进行援护战斗的LINK值了。在序盘中各个角色的AP值都不是很高，只有一面提升AP一面利用援护进行战斗才是最佳方法。

←如果机体的基本性能太低的话只有用提升机载电脑的性能来补足了。

机载电脑的参数提升

参数	说明
AP	机体每一回合中所进行的移动、射击等等各种行动都要消耗相应的AP值。这个数值就是用来增加角色的最大AP值，是最重要的参数。
AP Charge	在每回合终了后AP会得到一定程度的回复，而这个数值就是影响着AP值的回复量。如果AP数值很高，但是回复量很低的话同样会影响到战斗的顺利进行。
Link Points	同样也是相当重要的参数。当这个参数提升的时候在战斗中就可以有更多的队友参加进行援护战斗。（最大攻击援护数量为3机，最大防御援护数量也为3机）
Skill Slots	在游戏中效果高的特技消耗的装备点数也很高，而这个就是决定着装备点数的参数。在习得新的特技并且进行装备的时候一定要确认装备点数。
Speed	这个参数影响着战斗中的攻击时机。使用重型武器的机体攻击循序就会比较靠后，当速度提升的时候就有很大的可能性进行先制攻击。
Evasion	这个参数直接影响着机体在战斗中的回避率。如果没有习得足够的提升Evasion的特技，也可以考虑选择装备重量低、回避率高的肢体来弥补回避率的不足。

Point 3 特技的习得

本作中的特技习得与基本能力提升在同一界面下，哪名机师习得哪个特技也都可以在[SETUP]画面中确认。特技最大的特点基本上就是特技等级越高，习得的特技效果也就越高。当游戏进行到中后盘，之前所习得的低等级特技相对而言就逊色了很多，为了习得更高等级的特技还是努力的积攒EP点数吧。

自动特技	战斗特技	指令特技
这种特技只要习得之后就会自动产生效果，不牵扯到发动条件、几率之类。也有命中率上升、入手EP增加、回避率上升等等很多的种类。	当装备的武器满足条件时在一定的几率下发动的特技，有射击武器的弹数增加、格斗武器的攻击力上升等等，是对战斗十分有利的特技。	当装备的武器满足条件在攻击时可以自由选择使用的特技，与战斗特技不同的是指令特技可以确实的发挥效果，多多利用可以使战斗更加简单。
←主要目的是提升基本能力。	←达到条件，战斗特技连续发动。	←[Space]里面可以攻击任意肢体的特技。

特技装备实例

在经过苦心钻研之后，终于习得了与机体、角色相应的特技。来看看擅长射击武器的女主角エルザ与回复主力ハーミーズ的特技装备实例。

攻击TYPE エルザ
- Switch
- Speed Ⅰ
- Evasion+3%

作为前锋线的主力，与敌人进行直接交战的エルザ自然要以战斗特技为主，最好再适当的提升回避率。

支援TYPE ハーミーズ
- Repaer Plus
- Defend Body
- Evasion+3%

ハーミーズ是忙着修理的大忙人，基本上不会直接参加战斗，特技的习得就要以提升基本能力为主了。

Point 4 对系统障害攻击的抵抗

装备了可以进行电磁波攻击的背包的机体，能够利用背包的特殊攻击使敌军机体产生系统障害，这样一来可以大大地消弱敌军部队的战斗单位。相对的，对于抵抗系统障害攻击也是可以实现。系统障害可以分为7个种类，对相应的系统障害抵抗等级上升1点后就可以使电磁波攻击的成功率下降到50%左右，上升2点之后就可以完全防御电磁波攻击。

7种系统障害

障害	说明
システムダウン	使机体的机载电脑停止工作。机载电脑当机的机体将陷入行动不能的状态，在受到敌人攻击的时候也无法进行反击、回避。
攻击システムダウン	不论机体搭载的何种武器都无法进行攻击，同样的在敌人行动的回合时受到敌机的攻击也无法进行反击。
移动システムダメージ	受到此种攻击后机体的移动能力降为正常的1/2。在脚部肢体被破坏的情况下同样可以进行一格的移动，但是无法进行回避行动。
移动システムダウン	正常情况下无法进行任何行动，在脚部肢体被破坏的情况下也无法进行任何种类的移动并且无法进行任何回避行动。
BPシステムダウン	使背包的机能全部停止。需要利用背包的命令全部无法执行。
诱导システムダウン	无法使用导弹进行攻击。但是可以使用导弹以外的武器进行攻击。
リンクカット	锁定一个角色援护系统。受到此种攻击的角色将无法接受同伴的任何一种援护，同样的自机也无法为同伴进行援护。

CHECK 关于LINK的详细系统请参见后文

本作中最大的变化就是新增加的LINK系统，也就是援护系统。如果想在战斗中使同伴进行援护战斗，在Pilot Setup中进行设定是必须的。具体的设定方法、LINK系统的详细解说等等请参见本攻略游戏系统的战斗部分。

机体设定 Wanzer Setup

所谓的机体调整，指的就是肢体交换、装备武器、变更防御属性、变更机体名称以及变更机体颜色。在系列的前几作中，除去在战斗胜利后取得资金，击破敌机后还可以随机取得不同的肢体、装备或道具，这样一来就可以通过贩卖取得的各种物品来补充资金，但是在本作中只能够入手资金，对资金的使用要十分小心了。


←在序盘中完全没有高能力的物品可以购买。

Point 1 机体的专属定制

由于在调整机体的时候所有的安装都会受到躯干部引擎出力（POWER）的限制，如果装备重量较高的导弹类武器则很难再选择其他手持型射击武器、辅助背包等等，而肢体的装备也会受到很多的限制。另外，如果希望更轻松地进行战斗就要根据角色能力的不同来为他们装备不同的机体与武装，并且将他们分为前线交战、后方支援以及回复、特殊作战几个种类。基于以上两点，玩家在机体调整这个部分所用掉的时间绝对不会少于战斗的时间，但是也不要怕麻烦，毕竟揍不动敌人的麻烦更大。

根据肢体区别的设定指南

躯干 重点注意引擎的出力

在战斗中，当机体的躯干被破坏后就会失去这部机体，绝对是机体最重要的肢体。另外，躯干的引擎出力（Power）也限制着机体整体重组的重量。对于前线战斗的机体而言，应该尽量选择HP与引擎出力比较高的躯干。但是，对于格斗系的角色，引擎的出力略低也没有关系，可以考虑回避率与HP比较优秀的躯干。


↑引擎出力过低就无法装备足够的武器。

腕 命中率就是生命线

在战斗中，决定着攻击命中率的就是武器的命中修正与肢体腕部的命中修正。并且腕部的命中修正尤为重要。对于前线常常进行战斗的角色而言，应该选择命中率修正高的腕部，但是考虑到其他的远距离攻击机体以及其他二线机体也会参加援护战斗，所以至少要将他们的命中率保持在正位百分比。


↑虽然也有武器内藏型的腕，但是重量过重实在是很讨厌。

脚 基本的是双足步行型

在地图上移动时，不论何种移动都会受到地形与脚部类型的限制。例如，对于起伏较多的地形，双足型的脚部比较有利。对于使用导弹作为武器的机体通常都是在远距离进行攻击，移动力高低与否也就不是那么重要了。总之重要选择移动力适中、重量轻而且HP比较高的脚部进行组装就基本上算是万事OK了。


↑如果移动力不过高的话是很难进行战斗的。

背包 根据下个任务进行选择

在本系列以前的作品中，背包的设定只有出力强化与携带道具数量增加这两个种类，但是在本作中增加了很多种不同用途的背包。尤其引人注目的就是有EMP机能、能够使敌机产生系统障害的背包，实质上在夺取敌机的攻击能力后就相当于做掉了敌军的一部机体。另外，范围比较广的修理类背包也是十分的常用。



↑受到了战车强力主炮的直击！在序盘中，击力不是很高。

背包能力一览

名称	能力
Sensor	在Sensor范围内的敌人可以进行导弹诱导攻击。
通信	接受各种航空支援（エルザ篇）。
EMP	利用电磁波攻击产生各种系统障害。
Item	收容回复HP或弹药用的道具。
Turbo	提高引擎的出力，也可以收容适当数量的道具。
JetPack	在机能ON时能够飞跃高低差较大的地形。
Repair	回复HP、肢体或者解除系统障害。

Point 2 武器的选择

在武器中最便于使用的就是威力、命中率、重量都十分优秀的机关枪，如果单方面追求威力并且不被敌机反击的话就可以使用导弹，但是根据角色的能力不同，所选择装备的武器也不相同，为了能够完美地发挥机师的实力，还是要选择与机师能力相符的武器。另外，在[FM 1st]中，武器的攻击顺序是固定的射击武器优先，其次是格斗武器，但是在本作中，战斗的攻击顺序开始受到速度（SPEED）的影响，速度越高的角色，攻击循序也更靠前。


↑等级提升了，这样就可以获得更多的EP点数。

武器的种类

类别	略称	属性	特征
マシンガン	MG	贯	一次可以发射的弹数很多，但是攻击部位不是十分安定，可以说有优有劣。在任何状况下都可以轻松使用的武器。
ショットガン	SG	冲	这种武器可以给予敌机各肢体相等的伤害，射程较之机关枪略近，最适合用来破坏HP已经所剩无几的敌机肢体。
ライフル	RF	冲	威力、射程、命中率均十分优秀的武器，一次便可以给予敌机一个肢体很大的伤害，但是属于双手持武器。
バズーカ	BZ	冲·炎	这种武器的攻击力不是寻常武器可以比拟的，着弹后的爆炸更可以对敌机多个肢体造成伤害，但命中率低是很头痛的问题。
グレネード	GR	炎	不用直接锁定特定敌机，而是在地图上选择榴弹的着弹点，对效果范围内的全部敌机都可以造成一定程度的伤害。
ロケット	RK	炎	使用的方法与グレネード相同，但是射程范围比起グレネード要再小上一些，而且效果范围也更小，但是武器的重量比较轻。
ミサイル	MS	炎	导弹这种武器不会受到障碍物的干扰，攻击力高而且不会受到敌机的反击，但是由于弹数十分有限，只能适当使用。
格斗	ML	冲·炎	对邻接的敌机展开接近攻击，可以一次性对敌机一个肢体造成较大的伤害，并且AP数值仅仅消耗1。

机体SETUP实例

机体最理想的状态就是能够将机师的能力全部发挥，为了达到这个目的就要根据任务具体内容或敌人布阵来对己方部队的武装、肢体进行调整。这里我们为诸位列举三个对战场比较有利且实用的武器配置，但是这只是通常情况，具体的调整还是要由诸位自己完成的。

例1 完全火力重视型

右腕：マシンガン　左腕：マシンガン

这种装备完全是为了配合机师的战斗特技而选择的武器装备，在发生LINK×3的时候一次行动完全击破一部敌机也毫不希奇，可以说是对应前锋线主力的武器装备。

例2 援护之鬼练成

两肩：ミサイル　右腕：ライフル

这样的武器装备必定会使机体的重量超高，因此其他的肢体就要选择低重量型，因为是远距离援护型机体，肢体的HP略低也没有关系，虽然不会冲上前锋线，但是援护战斗的能力绝对一流。

例3 恐怖恐怖的肉盾

右腕：格斗武器左腕：シールド

这种装备的方式其实是没有太大的战斗价值的，仅仅是用于自卫，重要的目的是将这部全部选择最高HP肢体重组的机体放置到最前线来吸引敌人的火力，以确保其他的战斗队员调整阵形或回复。

Point 3 防御属性的变化

在游戏中，武器的攻击属性分为三种，分别是贯通、冲击与炎热。玩家在进行机体调整的时候也可以对机体装甲的防御属性进行变更，在受到与防御属性相同属性攻击的时候可以降低一定程度的伤害。不过在序盘的时候即使不对机体装甲防御属性进行变更也不会有太大问题的。

无对冲击属性


↑受到了战车强力主炮的直击！在序盘中，敌军部队的攻击属性大多是冲击属性，不过攻击力不是很高。

有对冲击属性


↑有对冲击属性的情况下就可以适当地减轻受到的伤害。虽然是实实在在的一击，但是伤害小的可怜。

当遇到无论如何都无法完成任务的时候…… 就要活用シミュレータ！

在SETUP界面下选择シミュレータ的话就可以选择已经完成的任务重新战斗进行训练。如果取得胜利，通常都可以获得与正常MISSION相同的EP或者资金，可以借此反复战斗积攒EP、资金。在进行高难度的MISSIO前挑战一下从前的关卡也没有什么坏处。但是需要注意的是，如果自身等级过高，MISSION CLEAR后所获得的EP会减少很多。


↑对于急需EP习得特技来说无疑就是沙漠中的绿洲

BATTLE 战斗中的重点作战

本作的战斗系统与本系列的前几作基本上没有变化，依然是以传统的回合制战斗展开，其中穿插着一些战场剧情，总的来说还是本系列的战斗感觉。系统方面的变化就是全新的LINK系统堂堂登场、最大8部机体展开的魄力战斗。由于出击数量的限制，在战斗中一定要活用LINK系统，否则胜利的女神是不会对你微笑的。

本作中基本战斗流程与前作相同，敌人全灭、特定目标护卫等等，总之只要满足每个任务的胜利条件就可以MISSION CLEAR，全新增加的LINK与效果繁多的背包成为了本作战斗中的最大亮点，当然，丰富多彩的战术运用也依旧是光彩夺目，在这个部分中，我们将以最大4对4的LINK战斗进行为中心对与战斗相关的基础知识进行详细解说。



↑游戏的系统虽不复杂，但是研究起来却是深不可测。

Point 1 任何行动所必须的AP数值

在战斗中，机体攻击、移动、使用背包等行动全部要消耗的AP数值。如果AP数值不是很多，可以考虑习得增加AP特技或降低特定行动所需要的AP数值。如果AP数值的回复量不是很多但却大量进行行动，在下一回合中很有可能造成AP无法全部回复的情况。最最重要的一点就是在行动前一定要有计划地进行，以免AP数值不足或浪费。



↑装备连射系武器机体如果有足够AP就可以进行多次射击。

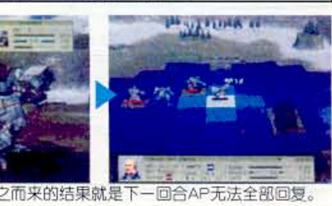
AP数值消费实例

※根据背包的性能会有所差异。

行动	AP	行动	AP	行动	AP
マシンガン	4×2	格斗武器	1×1	通信（爆击）	12
ショットガン	3×2	シールド防御	2×1	通信（补给）	4
ライフル	6×1	Item使用	1	通信（防御支援）	6
グレネード	12×1	Repair	2※	ジェットパック	7※
ミサイル	10×1	EMP发动	4	移动（平地）	1

CHECK1 根据角色不同的AP回复量

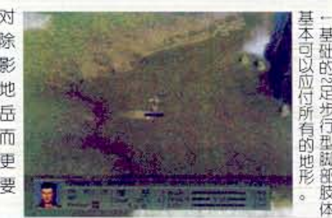
在战斗中，每个回合角色的AP数值都会得到一定程度的回复。射击系的机体发动LINK系统进行援护战斗角色的AP数值的消耗量会非常之大，一定要注意AP的回复。相反的格斗系的机体在战斗中所消耗的AP数值则不会很高。



↑全力攻击之后随之而来的结果就是下一回合AP无法全部回复。

CHECK2 移动时的AP数值变化

在战斗地图中，有基地或者平原之类的相对平面的地形，也会出现高低差很大的山岳地形。除去我们在前面提到的不同脚部肢体以及地形会影响移动力外，AP的消耗也会有所差别，在平原地带的移动通常每一格只会消耗1点AP，但是在山岳地带行动的时候消耗的AP数值就会有所增加，而在选择脚部肢体不得当的时候还有可能消费的更多。因此当遭遇到地形特殊的MISSION时一定要谨慎地选择脚部肢体，以免拖慢战斗速度。



↑基础的2足步行型脚部肢体基本可以应付所有的地形。

Point 2 利用连锁特技给予敌人更大的伤害

在战斗时，装备中的特技也有连续启动的情况发生，而效果自然也是叠加产生。连锁特技的特点就是连锁越多，攻击力也便越高。以机关枪为例，虽然单击攻击力不高，但在发生连续特技的情况下仍然有一击击破肢体的可能性！另外，在LINK启动下也会发动连锁特技，如果武器的攻击力够高的话大概LINK×2就将一部敌机击坠的可能性同样很高。

连锁越多 伤害越大

连锁	倍率
1连锁	1.2倍
2连锁	1.5倍
3连锁以上	2倍

例装备Switch与Speed Ⅰ的エルザ的攻击

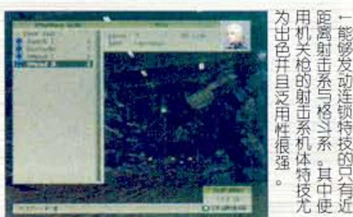
以己方LINK发生、双手装备机关枪的エルザ为例，请参见下方的特技连锁流程表。假设连锁发生并且发动特技的条件也全部满足。エルザ攻击后，LINK系统启动的己方援护攻击机体同样发动特技（形成特技连锁×2使用机关枪复射，除去LINK启动的情况下，エルザ单机也同样可以形成特技连锁）。



※如果在特技连锁途中出现通常攻击连锁便会停止。

CHECK3 战斗特技与LINK对战斗的影响

在本作中，除去随发动几率高低而发生的特技之外还包括一类发动几率较高或者能够确实发动的战斗特技，基本上特技等级越高效果越强（例如[Speed Ⅰ]到[Speed Ⅲ]之间的变化）。尽管在装备大量各种战斗特技之后能够随机产生更多的效果，但却无法得到安定的战果，如果装备发动几率高的特技虽然可以获得安定的战斗效果，但是却无法保证能够适应对各种敌机的战斗。在本作中除去特技连锁之外还有另外一个十分重要的战斗系统——LINK系统。如果能够合理地安排不同角色的战斗特技，之后启动LINK进行战斗将收到意想不到的战果，为了将LINK系统与特技连锁系统完美的实战化，在LINK设定中至少要安置一部射击型机体、一部格斗系机体。而支援型机体也要全力地支援前线部队的战斗，这样就可以使战斗更加简单。



↑能够发动连锁特技的只有近距离射击系与格斗系。其中使用机关枪的射击系机体特技尤为出色并且泛用性很强。



↑发生特技连锁×3之后，攻击力已经达到了2倍之多，在机关枪或霰弹枪的连射之下，凶恶的扣去敌机大量HP。

基本战法

在本作中，由于大量限制了出击机体的数量，使得在与大量敌军交战的时候很容易被包围。到底要如何运用战术才能扭转战局？是否能顺利的完成任务？其实在敌我双方能力差距不是很大的SLG游戏中，战术运用的不二法则无非3点：不要单独对付大量敌人；不要分散战斗力；对敌人进行逐一击破。在这个部分中我们将为大家讲解一些在战术运用中的重点，希望能对诸位有所帮助。

CHECK1 不要轻易行动，布阵张网埋伏敌机

在每个任务开始后，大多会有一部分敌机向己方部队主动进攻，这时不要硬碰硬地冲上去免得将敌人全部吸引过来，最好的方法是调整部队并利用地形使己方处于最佳的战斗位置，期间要不断利用导弹等远距离攻击武器消耗敌人的战力，之后围歼第一批敌人，之后其他敌人也会开始陆续行动，但是由于机体的移动力不同、开始行动回合不同，往往会拉开很大的战线，这时就要集中力量将敌人逐一击破了，最后剩下的一些“老弱残兵”解决起来就轻松很多了。



↑敌人两方包围，己方没有胜算，立刻进行战术撤退！

CHECK2 重点攻击目标！躯干与两腕！

无论机体搭载了如何强力的武器，当腕部被破坏之后就相当于已经被击坠了，在游戏的序盘中无法习得任意攻击目标的特技，在之后习得之后一定要多加利用。另外不会受到反击的导弹武器也可以用来削减敌机的HP，之后利用前线战斗的机体集中攻击力将其肢体破坏。当然，以上这些对己方也是同样适用，所以一定要小心。

CHECK3 命中率也会大量影响到战斗变化

游戏中基本的命中率就是武器的命中率修正值与腕部的命中率修正值结合后的百分比。但是在战斗中还要算入敌机的回避率与距离修正数值，之后才是最终的武器命中率。部分近距离射击的武器，距离敌人越远命中率越低，而导弹这类的远距离武器则是距离敌人越远命中率越高，因此在调整机体时一定要确认武器的特性。另外，天气恶化、夜晚降临或者在射击线上有障碍物干扰也会成为武器命中率下降的原因。



↑随着时间经过，黑夜降临，之后的命中率……

Point 3 LINK！决定着战斗的重要系统！

本作的战斗中最大的重点就是这个LINK系统了，所谓的LINK系统就是在战斗中预先设定的援护机体将会加入战斗的机体。谁是主攻机体、谁是援护机体、以哪种武器进行援护，这些都可以在SETUP界面下进行详细设置。本作的LINK系统允许最大3部机体进行攻击援护，最大3部机体进行防御援护，也就是说，在游戏中会有4对4的大规模战斗展开！


↑援护机体不会受到敌机攻击，攻击力也与平时相同。

LINK的准备

1.Set Links

在Pilot Setup的界面中，选择Set Links之后设定攻击时与防御时的援护机体。每部援护机体的设置都需要相应的点数，这些点数可以通过习得基本能力特技来增加，如果援护机体参加援护战斗，只需要1点，但是如果希望援护机体进行援护战斗时发动特技则需要2点。

2.Set Support Actions

在这个界面下，玩家可以设置以何种武器进行援护战斗。基本上，只要选择好攻击与防御援护时使用的武器就OK了，但是在装备背包的情况下，还可以选择以背包的特殊机能进行援护战斗：一是对防御机体的导弹诱导妨害；二是使被击破的己方复活的サルベージ的机能。

LINK的流程

1 启动LINK的己方进行攻击

这是攻击LINK的状况下。LINK启动的己方机体在确认状况后展开对敌机的攻击。


↑在两个角色之间显示的蓝色线就是能够发动LINK的己方队员。

2 己方LINK发动

在自机攻击终了后（※1），启动LINK己方援护机体开始攻击，如果LINK点数在2以上有可能发动特技。


↑右方的エルザ攻击后マトーナ开始展开援护射击。

3 敌机的反击

在己方完成攻击后，敌机的反击开始（※2）。被攻击的对象就是发动LINK系统己方主攻机体。


↑在LINK系统的援护战斗猛烈攻击之下，胶体正常，敌机开始反击。

4 敌机LINK发动

敌机的攻击结束后，敌军战车开始进行防御援护攻击，右侧的战车展开炮击！


↑在对付多个敌人时就可以对诱其发动LINK，以此削减敌机的AP。

LINK没有发生的情况是？

CHECK1 AP数值残量不足

在发动援护攻击时，援护攻击的机体所消耗的AP数值与通常攻击相同。如果先前行动时消耗的AP数值过多，自然就无法发动援护攻击了。

CHECK2 没有适当的武器

在发动援护攻击时，如果设定的武器的腕部被破坏、或者射程过远同样无法进行援护攻击。另外，导弹系的远距离武器无法进行援护攻击。



画面的查看

命中率
这里显示的就是武器最终的命中率，蓝色数字是自机的命中率，红色数字是敌军的命中率，地形也会对命中率产生影响，另外，虽然命中率很高，但是也有被敌机回避的可能性……

LINK LINE
这些线是表示可以发动援护战斗机体的连线。蓝色线是表示己方可以进行援护战斗的机体连线，红色则是敌军。只有有效地运用LINK系统才可以能够更加轻松的完成战斗。

CHECK1 如何适当增加LINK机体？

LINK点与AP数值的性质相同，没有足够的点数就无法设置足够的援护机体，增加LINK点的方法是在Pilot Setup中消费EP来习得。在游戏的序盘中，为了弥补机师AP数值的不足，大量的EP都会用在增加AP上面，这样一来就很难增加LINK点数。由于游戏序盘的战斗难度不是很高，基本上每名机师各确保一部机体能够参加援护战斗也就没有什么大问题了，但是进行到游戏中盘时就要大量增加机师的LINK点数了。


↑在游戏的序盘，只要有1点LINK点数就可以了。

CHECK2 攻击LINK与防御LINK，重视哪方呢？

在设置LINK系统时，一定要考虑到该机师在战斗中所扮演的角色，究竟是主攻还是支援。对于支援类的机体，参加战斗的机会相对较少，基本上也就没有什么设置攻击LINK的必要了，但是要适当的设置防御LINK。相反的，在前锋线积极与敌人战斗主战型机体由于受到敌机攻击的几率很高，因此要向着攻击LINK、防御LINK两方面发展。最需要注意的就是格斗型的机体，由于这一类机体的攻击范围只有自机周围4格中的1格，对其参加援护战斗的限制自然也就比较大了。但是，如果有足够的AP量并且多用点精力为其在战场上取得比较有利的位置，还是能够发动相当有效的LINK攻击的。

TYPE差别的LINK指南

攻击TYPE ラトーナ
在エルザ相当活跃的格斗型机师，前提是要让她习得丰富的战斗特技，对于ラトーナ而言果然还是要重视攻击LINK。如果将LINK点增加到2的话，发动连锁特技的几率也会增加很多的。

支援TYPE ハーミーズ
担任部队战时修理的ハーミーズ对于攻击LINK可以说是完全没有必要，也就是说要走防御LINK的路线。至于他剩余的大量AP就等着为其他机师展开援护战斗吧。

Point 4 各种各样效果的支援背包

在前面我们已经介绍过了在本作中种类繁多的背包系统（共7种），只要在战斗中有效地利用背包，同样会形成相当大的战力。在这里，我们为诸位介绍一下其中5种在战斗中会产生特殊效果的背包，请参见右面。


↑在装备重量大的背包时无疑会对其他装备的选择增加限制，不过毕竟支援机体就好很多，武器方面比较省心。

・通信・

这个背包仅仅在エルザ篇中才会登场。装备背包的角色可以在菜单中选择Air Strike（爆击）、Supoly Drop（补给物资投下）、Armor Coating（防御支援）这3种支援请求。

爆击	支援请求并己方行动回合终了后，在指定地点投下爆弹进行爆击。
补给物资投下	支援请求并己方行动回合终了时投下，与之邻接就可以回复弹药。
防御支援	贯通、冲击、防御，在以上三种中随机增加一种防御属性。

・JetPack・

当此种背包启动后（L3进行选择），装备机体的移动方式将变为飞行移动并且可以飞过高低差比较大的地形。但是在移动时的移动距离以及所消耗的AP数值要根据所装备的JetPack型背包不同而有所差异。

・EMP・

此背包可以发动电磁波使发生系统障害。效果、成功率、持续时间等等全部根据所选择的背包不同而有所差异。

・Sensor・

装备Sensor背包后的角色，可以利用背包诱导己方导弹攻击自机周围一带的敌机，而且被诱导的导弹亦没有射程限制，另外，Sensor背包所使用的雷达装备有声纳系统，即使是在恶劣的天气下也可以产生很好的效果。

・Repair・

此类的背包可以为机体回复HP、修理肢体或恢复系统障害。回复量等等要根据所选择的背包不同而有所差异。

任务 1

【エルザ篇】

始动时间	昼
天气	晴

●胜利条件：敌全灭

●失败条件：己方全灭

●敌军配置：Zhelanie Ⅰ ×3

★**攻略重点**：エルザ篇的第一个任务，完全没有任何难度可言，3部Zhelanie Ⅰ的战线拉得相当长，有足够的时间逐一击破。使用ZEAD装备的导弹武器攻击不会受到敌人的反击，可以多加利用。



任务 4

【ダリル篇】

始动时间	昼
天气	云

●胜利条件：敌全灭

●失败条件：己方全灭

●敌军配置：BASE CANNON×2、Tempen ×2、Husky Mk. Ⅲ ×2

★**攻略重点**：在本任务中，优先消灭对象就是在任务始动地点周遭的两座[BASE CANNON]炮台，这里就导入了高低差与射击武器对射角的问题，就以本任务中的[BASE CANNON]炮台为例，如果与它紧紧相邻就会因为地形的高低差而无法对其使用射击武器攻击，但是同样的，在这样的情况下炮台也无法攻击己方与之邻接的机体，可以多加利用。集中力量将两座炮台破坏后敌机差不多也与己方部队邻接了，之后还是逐一击破。



任务 2

【エルザ篇】

始动时间	夕
天气	晴

●胜利条件：敌全灭

●失败条件：己方全灭/デュランダル输送机破坏

●敌军配置：Zhelanie Ⅰ ×3、SHTYPE44Z×2

★**攻略重点**：虽说本关的重点是保护[デュランダル输送机]，但其实3000的HP也要打上很长时间的，还是集中力量逐一击破吧。[SHTYPE44Z]型直升机是新出现的敌人，因为能力比较差，可以放在比较靠后面消灭。

任务 5

【エルザ篇】

始动时间	昼
天气	云

●胜利条件：敌全灭

●失败条件：己方全灭

●敌军配置：Zhelanie Ⅰ ×4、Voyzov×2

★**攻略重点**：任务开始后，很快惟一的一部己军NPC就会被击坠，不过不会对任务后的报酬产生影响。由于本任务中的敌机比较积极，很有可能使己方部队陷入苦战之中，但是如果有机体搭载了[EMP]系统的背包或者可以使用LINK系统进行援护战斗的话就能够使战斗轻松很多了。



任务 7

【エルザ篇】

始动时间	夜
天气	晴

●胜利条件：敌全灭

●失败条件：己方全灭

●敌军配置：Zigle S×8、H21 Wverger×2、BASE CRENADE LC×2、Cepard Acht×1

★**攻略重点**：在任务开始后最棘手的无疑就是[BASE CRENADE LC]型炮台了，由于是属于榴弹类武器，射程以及范围都很大，在与敌军的步行兵器战斗的时候一不小心就会钻进炮台的射程。为了安全起见，还是先将周围的敌机清扫干净，之后再一鼓作气冲进炮台的射程并将之破坏。在收拾WAGNER的[Cepard Acht]之前最好先将他引到基地坡路的入口前限制他的移动范围，然后利用LINK系统将其击破。最右侧的[H21 Wverger]不用着急，最后再收拾也可以。

任务 3

【ダリル篇】

始动时间	昼
天气	晴

●胜利条件：敌全灭

●失败条件：己方全灭

●敌军配置：Husky Mk. Ⅲ ×2、Valiant ×1、V6Arnold×2

★**攻略重点**：本关是ダリル篇的第一个任务，整体的难度不是很大。需要注意的是不要全部在桥口死守，敌人的步行兵器也可以从桥下渡河，RENGES使用的来复枪射程远，可以考虑安置在桥旁，一来可以支援DARRIL战斗，二来也可以狙击从桥下渡河的敌机。另外，CHAEFFER的机体装备有修理系的背包，要多加利用。

任务 6

【エルザ篇】

始动时间	夜
天气	吹雪

●胜利条件：敌全灭

●失败条件：己方全灭

●敌军配置：BTGG-GM×2、Igel Eins Z ×2、Zigle S×3、Igel Eins H×1

★**攻略重点**：本次的任务是在狭窄的桥上展开，进路还被两部[BTGG-GM]坦克堵死。在旁边的一座桥上还有两部敌军的步行兵器，由于他们其中一部装备了来复枪，使用远距离武器与之对射并不是上策，还是把他们放过来集中火力击坠吧。DRANZ的能力相对比较高，而且使用的还是远距离的来复枪，要作为优先击坠目标。



任务 8

【ダリル篇】

始动时间	夜
天气	晴

●胜利条件：敌全灭

●失败条件：己方全灭

●敌军配置：TYPE 67×2、Vyzov Ⅰ Rog×2

★**攻略重点**：本任务中的敌人虽然不多，但是IVANOVNA与VAVILOV驾驶的两部[Vyzov Ⅰ Rog]却很难对付。任务开始后三部机体到货物集中的地方布阵应敌，注意！一定要站在货物上利用地形，由于格斗兵器大多只能攻击与自己同一高度的敌机，这样对付VAVILOV就轻松很多。对付IVANOVNA就比较讨厌了，建议的方法还是多存中断，集中击破。

任务 9

始动时间	夜
天气	晴

【ダリル篇】

●胜利条件：敌全灭

●失败条件：己方全灭

●敌军配置：TYPE 67×2、Zhuk I ×1

★攻略重点：与任务8相同，敌人虽然不多，但是有讨厌到死的东西：[Zhuk I]。因为是属于重型步行战车，HP自然是很高，攻击力不俗的主炮的射程也可以与来复枪媲美，再加上搭载了导弹兵器，实在是要命的东西。建议将两部杂鱼击坠后引诱[Zhuk I]经过市街的拐角，利用拐角来大幅度降低[Zhuk I]的命中率，以此与之缠斗。



襲いくる巨大兵器。ディテールまで表現可能となったグラフィックで、より迫力のある戦闘に。

任务 12

始动时间	昼
天气	云

【エルザ篇】

●胜利条件：敌全灭

●失败条件：己方全灭

●敌军配置：TYPE 65X×6、Zeder×3

★攻略重点：本任务进行的地点是在湖畔，对于悬浮型脚部十分有利，但如果是装备的2足步行型脚部的话就只能走浅滩移动。任务开始后将最近的机体击破并向始动地点左侧的浅滩前进，远处的敌人跑过来还需要些时间，足够将左侧的机体清扫一下，[Zeder]全部搭载了导弹武器，要作为优先击坠目标。

任务 15

始动时间	夕
天气	晴

【ダリル篇】

●胜利条件：敌全灭

●失败条件：己方全灭/ゲリラ5机全部破坏

●敌军配置：Vyzov II ×4、Zeder H2×2、TYPE 65X×4、Vyzov II Rog×1

★攻略重点：本任务的失败条件是“ゲリラ5机全部破坏”，也就是说残留下一机就可以，但是被击坠的机体在过关后会扣掉相应的资金，所以还是要多加小心。最麻烦的还是VAVILOV的[Vyzov II Rog]，而且这次没有适当的地形可以利用，最好还是使用[EMP]系的背包来使他机体的系统当机，之后集中火力将其击坠。另：在靠近桥后会发生剧情，之后到指定地点脱出也可以，但是资金、EP必定会少很多。

任务 10

始动时间	夜
天气	晴

【ダリル篇】

●胜利条件：敌全灭

●失败条件：己方全灭

●敌军配置：Tempest×2、Moth VR.5×1、VH07 Caston×2、Husky Mk. IV×3

★攻略重点：本任务中，敌人机体有搭载榴弹兵器，要作为优先击坠目标，其次就是能够进行远距离攻击的[VH07 Caston]型战斗直升机。

任务 13

始动时间	昼
天气	晴

【ダリル篇】

●胜利条件：敌全灭

●失败条件：己方全灭/公正ベネズエラ大楼破坏

●敌军配置：MothVR.6×1、Calm200×2、VH10 Edgar×4、V7Samson II ×4、HuskyMk. V ×3

★攻略重点：本任务的主要目的是保护“公正ベネズエラ大楼”不被破坏，任务开始后就要全力向大楼前进并清扫周围的敌机。一段时间后，另一队佣兵作为己方援军登场，此时要将两只部队分别安置在两个桥口一带，以阻止敌人左右两批的后续部队，至于从中央飞过河的直升机可以用导弹+来复枪来对付。



「4」の戦闘シーン。複数のゲージが意味するものは？従来の1on1でのバトルをくつがえす新バトルシステム登場で、より戦闘は過激に！

任务 16

始动时间	昼
天气	雨

【エルザ篇】

●胜利条件：敌全灭

●失败条件：己方全灭

●敌军配置：TYPE 65X×4、Vyzov II ×4、Zaigavt×2、Zeder H2×2

★攻略重点：本次的任务基本上没有什么难度，惟一需要注意的就是有机体搭载了[EMP]系背包和[Sensor]系背包，要作为优先消灭目标。其他的敌机只要按照以往的战术对付就可以了。

任务 11

始动时间	昼
天气	雪

【エルザ篇】

●胜利条件：敌全灭

●失败条件：己方全灭

●敌军配置：Zigle S×5、Zeder×2、Igel Eins×2、Igel Eins H×1、Gepard Acht×1

★攻略重点：任务开始后，己方部队被分为两队，一定要尽快合流。将周遭敌人清扫之后，大概WAGNER也与己方邻接了，由于他的能力与座机[Gepard Acht]都不是一般的强，多利用LINK援护战斗，尽量在2回合内将他击破。WAGNER被击坠后清扫其他的敌人，至于DRANZ就留在最后收拾好了。

任务 14

始动时间	昼
天气	晴

【ダリル篇】

●胜利条件：敌全灭

●失败条件：己方全灭

●敌军配置：Husky Mk. V ×4、VH11 Edgar II ×4、Moth VR.6×1、Calm 200×1

★攻略重点：十分简单的一个任务。任务开始后全部开始行动，有效地利用另一支佣兵部队，当敌人被击坠一定数量后就会开始撤退，胜利条件增加：全敌逃走。不过为了资金与EP着想，还是全部消灭的好，可以先用佣兵部队去堵住通往战场外的各个道路，这样敌军机体就没得可跑了。

任务 17

始动时间	朝
天气	小雨

【ダリル篇】

●胜利条件：敌全灭

●失败条件：己方全灭

●敌军配置：Husky S×3、Valiant G×2、Moth VR.7×1、Clam 200N×2

★攻略重点：本任务开始后THEMMOND会带领佣兵部队出现在战场另一侧，两队对敌人展开夹击，而敌人亦会分为两队。本任务的地形中没有特别值得利用的地形，可以说是稳扎稳打拼性能的任务。一段时间后发生剧情，敌人开始撤退，失败条件增加：敌机逃亡，如果有装备[EMP] 包，就给移动力最高的敌机使用 个移动力减半之类的，然后慢慢炮制他们。



2003 Winter
FRONT MISSION 4
フロントミッション フォース

任务 18

始动时间	朝
天气	晴

【エルザ篇】

●胜利条件：敌全灭

●失败条件：己方全灭

●敌军配置：Zora×6、Igel sechs×2、ZederH2×1、Zeder×2、Igel sechs Hs×1

★攻略重点：

本任务中敌军的配置比较分散，要多利用各种地形。在战场最北部的3部机体装备了导弹与榴弹武器，不要贸然前进，计算好射程，全体一起冲进去后利用LINK一回合将他们干掉，如果能力不足的话至少也要击坠2部。[Igel sechs Hs]装备的武器是性能十分出色的来复枪，建议用装备[EMP]系背包的机体先冲进去使用个“攻击不能”，然后就好办了。



任务 19

始动时间	昼
天气	晴

【エルザ篇】

●胜利条件：敌全灭

●失败条件：己方全灭/イギリス军6机全部击破

●敌军配置：Gust 500×4、Front×2、AH88 Seagull×2

★攻略重点：

本次任务的重点是为イギリス军军机护卫。鉴于己方部队分散之后会导致战斗力不足，并且只要イギリス军机生存下1机并且安全撤退就可以，建议不要将部队分散，集中起来全力为中央一带的イギリス军机进行护卫，之后要且战且退。待イギリス军6机撤退后再清剿敌机。能够进行远距离攻击的敌军机体要优先击坠。另：イギリス军6机为NPC，故被击坠不算入自军报酬内。



任务 20

始动时间	夜
天气	雨

【ダリル篇】

●胜利条件：敌全灭

●失败条件：己方全灭

●敌军配置：Zhelanie Ⅱ ×8、BASE GATLING GUN×4、Zaigavt30×2、Vyzov Ⅱ ×2、Oborona Ⅰ ×3

★攻略重点：

由于另一支部队没有回复机体，并且道具也相当有限，建议两支部队合流后从左侧展开进攻。战斗方面只要按照以往的方法进行就可以了，多运用[EMP]背包以及LINK援护战斗。

任务 21

始动时间	朝
天气	晴

【ダリル篇】

●胜利条件：敌全灭

●失败条件：己方全灭

●敌军配置：Zhelanie Ⅱ ×8、Zaigaut 30 ×2、Oborona Ⅰ ×6

★攻略重点：

同样是没有什么难度的任务，中规中矩的打下去就可以轻松完成。需要注意的是两部[Zaigaut 30]，这两部机体装备了[Sensor]系背包，一定要优先消灭，免得受到毫无必要的伤害。

FRONT MISSION

フロントミッション ザ ファースト



任务 24 【エルザ篇】

始动时间	夕
天气	雪

●胜利条件：敌全灭

●失败条件：己方全灭

●敌军配置：Zhelanie Ⅱ ×6、Zaigavt 302 ×3、Vyzov Ⅲ ×3、Vonart×3、Oborona Ⅰ ×1、Svinets×1

★**攻略重点**：优先消灭[Zaigavt 302]。另外[Svinets]装备了导弹武器，而且主炮的攻击力也十分可观，除此之外就没什么了，一个回合的LINK+特技连锁就可以轻松搞定。

任务 27 【エルザ篇】

始动时间	朝
天气	雨

●胜利条件：敌全灭

●失败条件：己方全灭

●敌军配置：Zora β ×10、Zeder T3×5、Grille Sechs P×2

★**攻略重点**：位于战场两侧的两部[Zeder T3]装备有对空兵器，如果不将他们击坠的话是无法呼叫空中支援的。位于战场中央的公园有很多树木，对己方是十分有利的战斗区域：将敌机引诱进入公园，由于地形的影响，敌人的命中率会异常的低，之后己方占据有利位置并利用LINK系统击破敌机。

任务 22 【エルザ篇】

始动时间	夜
天气	晴

●胜利条件：敌全灭

●失败条件：己方全灭/U.S.N空母舰桥破坏

●敌军配置：Zhelanie Ⅱ ×4、Oborona Ⅰ ×4、Vyzov Ⅲ ×2

★**攻略重点**：任务开始后先将距离U.S.N空母最近的海岸上的3部机体消灭，之后敌军其他机体会开始行动，在原地重整阵型并借助地形消灭其他敌机。

任务 25 【ダリル篇】

始动时间	朝
天气	晴

●胜利条件：敌全灭

●失败条件：己方全灭

●敌军配置：TYPE 67X×4、Oborona Ⅰ ×4、Zaigavt 302×2、Vyzov Ⅲ ×2、Vonart ×2、Vyzov Ⅲ Rog×1

★**攻略重点**：任务开始后不用急于使两支队伍合流,可以一面战斗一面前进,到工地门前合流。工地的门口是一个正统的瓶颈,一定要在回合开始时消灭堵在门口的敌机,之后立刻进入,免得又被敌机堵死。本任务开始后VAVILOV便会开始行动，当他到达工地入口一带时,己方部队大多应该已经进入工地了,正好利用里面的地形将VAVILOV干掉。工地上层的机体装备了导弹武器,并且己方从下方无法使用射击武器对其进行攻击,只有一面用导弹牵制,一面硬着头皮向上冲了。

任务 28 【エルザ篇】

始动时间	昼
天气	晴

●胜利条件：敌全灭

●失败条件：己方全灭/イギリス军机6机全部破坏

●敌军配置：Zaigavt 304×2、Zhelanie Ⅲ ×6、Vyzov Ⅳ ×4、Vonart×1、Svinets ×2、GePard Nevn×1

★**攻略重点**：

这是エルザ篇的最后一个任务,整体来说自然也是有些难度了。首先要确保イギリス军机不被破坏，推荐将6部集体集中在一起并清扫战场最北部的4部敌机，按照那4部机体的能力应该不是很难对付，清扫之后己方机体到一个安全的角落里，也就是没有敌机而且距离敌人比较远的角落里待机,与WAGNER的战斗就比较恐怖了，WAGNER的［GePard Nevn］是纯粹的高能力+高性能机体,建议全体队员冲上去全部发动LINK系统与其战斗，如果没有意外的话应该在1个回合内解决（含防御LINK发动）。对付两部[Svinets]的方法与之前的相同。

任务 23 【エルザ篇】

始动时间	昼
天气	吹雪

●胜利条件：敌全灭

●失败条件：己方全灭

●敌军配置：Zhelanie Ⅱ ×6、Zaigavt 302 ×4、Vyzov Ⅲ ×6、BASE MISSILE LC×4

★**攻略重点**：在本次任务中最头痛的就是4部[BASE MISSILE LC]，因为敌人部队中的[Zaigavt 302]全部装备了[Sensor]系背包，使得本身就已经攻击力惊人的导弹有了无限的射程。另外，支援己方的4部军机全部装备了导弹武器，要多加利用，在适当的时候还可以当做诱饵去吸引敌人的火力。

任务 26 【ダリル篇】

始动时间	昼
天气	晴

●胜利条件：敌全灭

●失败条件：己方全灭/エルモ机破坏

●敌军配置：TYPE67X×4、Zaigavt302 ×4、Vonart3、Zhuk Ⅰ-B×2、Zhuk Ⅱ ×1

★**攻略重点**：本任务中优先消灭的目标还是[Zaigavt 302]。佣兵部队牵制住距离自己比较近的几部敌机，是否击坠无所谓，但是一定要牵制住，而エルモ驾驶的坦克会一直向电视台前进，己方的主力部队一定要超过坦克前往电视台并清扫沿路的敌机，[Zhuk]步行战车一共有3部，虽说能力没有强化很多，但还是要逐一击破。



任务 29 【ダリル篇】

始动时间	夕
天气	晴

●胜利条件：敌全灭

●失败条件：己方全灭/デュランダル输送机HP2000以下

●敌军配置：Zhelanie Ⅲ ×2、Vyzov Ⅳ ×2、Bogomol×1、Oborona Ⅱ ×2、TYPE 69X×4、Zaigavt 304×1

★**攻略重点**：本次任务是ダリル篇的最后一个任务。本任务的主要目的是防止デュランダル输送机的HP低于2000以下，任务开始后一面清扫沿路的敌人一面向运输机前进，确保输送机安全后再返回消灭其他敌人。至于INANONVA的[Bogomol]仅仅是大点而已。

铁臂阿童木

GBA	厂商：KONAMI		发售日：2003.12
	类型：ACT	价格：5800日元	其他：——

■文/Celestin · K1

●基本操作

十字键——移动，连按两次前或者后则是冲刺。

A键——跳，于空中配合十字键可作八方向冲刺。

B键——拳，可进行四段连击，最后一段攻击为踢，可击飞敌人并撞击其它敌人。

↑+B——激光，可远距离攻击。

↓+B——踢，即为直接使出B键四段连击的最后一段攻击。

A+B——EX冲刺，可同时配合方向键决定攻击方向，消费EX点数一。

L键——机枪扫射，有无敌判定攻击范围全屏但攻击力低，可抵消敌人部分攻击并麻痹敌人，消费EX点数一。

R键——激光炮，激光的强化版，攻击力高可抵掉敌人的部分攻击，消费EX点数一。

Start键——暂停，通过复活篇后可任意选关；快速跳过情节。

Select键——进入阿童木之心，可查看角色图鉴；快速跳过对白。

●强化系统

游戏中可遇到不少手冢治虫大师笔下一些著名角色，找到并正式加入图鉴后可获得强化点数强化阿童木的各项能力，但是也有即使发现新角色但也无法获得强化点数的情况，这类角色在阿童木之心中以黑白色表现，并且不会出现在游戏设定中的正式图鉴中，当完成一定的情节后此角色转为彩色即可得到强化点数并正式加入图鉴。



life(生命力)：增加HP上限。

punch(拳)：增加基本拳脚攻击力。

laser(激光)：增加激光的攻击力。

Shot（射击）：增加机枪扫射的麻痹有效时间。

Jet（喷射）：增加空中可冲刺的次数。

sensor(传感器)：LEVEL1以上即可消除2－3版面的黑暗，LEVEL2以上可消除3－3版面的蒸汽，LEVEL3以上可触发0－3版面新情节，LEVEL4后可探测到各版面是否有隐藏角色。

●战斗注意事项

攻击敌人可令阿童木HP下方的经验值上升，蓄满一次可使右边的EX点数加一；冲刺时为无敌状态，与机枪扫射共为躲避敌人攻击的主力方法； B键攻击敌人时可按A键CANCEL攻击动作使出冲刺；BOSS战中只要B键攻击配合A键冲刺到敌身后可轻松对付部分BOSS，也可以用B×4、↑+B、R这套连续技对付BOSS，尤其是对7－2版BOSS最为有效。



全部角色获得方法一览

编号	角色名称	获得方法
ナイバー00	アトム	游戏开始自动加入图鉴。
ナイバー01	お茶の水博士	0－1版面中遇到并加入图鉴。
ナイバー02	和登千代子	完成1－4版面后加入图鉴。
ナイバー03	アトラス	复活篇3－5版面将其打败后加入图鉴。
ナイバー04	ノース2号	诞生篇7－1版面将其打败后加入图鉴。
ナイバー05	タワシ警部	复活篇打败7－1版面BOSS后加入图鉴。
ナイバー06	ケンイチ	5－2版面初始打破左边的垃圾桶即可发现并加入图鉴（图01）。
ナイバー07	ウラン	复活篇打败7－5版面BOSS后加入图鉴。
ナイバー08	ラグ	4－1版面初期剧情后加入图鉴。
ナイバー09	エミヤ	复活篇完成0－3版面事件后加入图鉴。
ナイバー10	エプシロン	诞生篇7－4版面将其打败后加入图鉴。
ナイバー11	トクガワ社长	复活篇打败7－4版面BOSS后加入图鉴。
ナイバー12	モンブラン	诞生篇7－3将其打败后加入图鉴。
ナイバー13	デッドロス	5－4版面将其打败后加入图鉴。
ナイバー14	ブラワケ·ルワクス	5－1版面完成后加入图鉴。
ナイバー15	プルートウ	诞生篇7－5版面将其打败他后加入图鉴。


(图01)


(图02)


(图03)

编号	角色名称	获得方法
ナイバー16	ジエツターマルス	3－1版面开始顺着第一面墙壁一直向上跳，将倒数第二块墙壁打破出现并加入图鉴（图02）。
ナイバー17	ヒゲオヤジ	2－3版面黑暗迷宫内左下方遇到（图03）并加入图鉴（注意要破坏其身后的石像才能前进）。
ナイバー18	タマオ	1－2版面最开始时打碎最右上方的玻璃即可加入图鉴（图18）。
ナイバー19	フウムーン	3－3版面中一处背景（如图04）可打出并加入图鉴。
ナイバー20	ピノコ	复活篇在完成0－3版面事件的途中，在2－6版面发现并加入图鉴。
ナイバー21	サファイア	复活篇完成6－4版面后加入图鉴。
ナイバー22	ブーク	2－6版面遇到并打败他后加入图鉴。
ナイバー23	电光	诞生篇7－2将其打败后加入图鉴。
ナイバー24	七色いんこ	2－3版面黑暗迷宫内左下方遇到并加入图鉴。
ナイバー25	天马博士	复活篇完成0－5版面事件后加入图鉴。
ナイバー26	ハム・エッグ	在有20号角色的前提下去0－3版面打败BOSS后加入图鉴。
ナイバー27	ドンドラ	6－3版面到上坡最顶端，将列车左数第二扇门打破即可发现并加入图鉴（图05）。
ナイバー28	金三角	复活篇打败7－3版面BOSS后加入图鉴。
ナイバー29	スカンク草井	复活篇打败7－2版面BOSS后加入图鉴。
ナイバー30	青骑士	复活篇完成0－2版面即可加入图鉴。
ナイバー31	マゲマ	2－5版面来到移动电梯上向下移动不远（右下计时器大概6～7秒左右）攻击右边的一处背景可发现并加入图鉴。
ナイバー32	ビッグX	2－3版面黑暗迷宫初始一直向右走遇到，打败他后加入图鉴。
ナイバー33	シブガキ	复活篇4－1版面途中遇到并加入图鉴（图06）。
ナイバー34	W3	2－3初始遇到，打败他们后加入图鉴。
ナイバー35	レッド公	诞生篇4－1版面初期剧情发现，复活篇完成0－2版面事件后正式加入图鉴。
ナイバー36	ニヨーカ	诞生篇4－1版面途中发现，复活篇3－1初始剧情后正式加入图鉴。
ナイバー37	火の鸟	诞生篇全部完成后（即一周目完成）加入图鉴。
ナイバー38	ブラック・ジャック	复活篇在传感器强化到LEVEL3以上的前提下进入0－3版面发现，然后在拥有20号角色前提下再次来到0－3版面打败BOSS后正式加入图鉴。
ナイバー39	シャラク	6－4版面将其打败后发现，在拥有02号角色前提下完美穿版后(即完成8－4版面)在THE END画面不按任何键等待两分钟便会进入隐藏情节(图07)，正式加入图鉴。
ナイバー40	アセチレン・ランプ	复活篇1－1版面发现（图08），完成0－3版面事件后正式加入图鉴。
ナイバー41	ガロン	打败8－4版面最终BOSS后加入图鉴。
ナイバー42	プーン	复活篇初次进入0－4版面时发现，完成0－4版面事件后正式加入图鉴。
ナイバー43	ヘケート	3－4版面上坡到尽头后向左移动可发现并加入图鉴（图09）。
ナイバー44	ユニコ	6－2版面初始将第一批杂兵全灭后先不要前进，一直向上移动发现一个石狮子，打破后发现并加入图鉴（图10），如果冲刺能力不够可用EX冲刺代替。
ナイバー45	ロワク	完成6－4版面后加入图鉴。
ナイバー46	ダイチ	复活篇完成0－3版面事件后加入图鉴。



(图04)



(图05)



(图06)



(图07)



(图08)



(图09)



(图10)

全部隐藏版面出现条件以及完成方法



(图11)

(图12)



隐藏版面出现条件	完成方法
0－1版面出现条件	即游戏初始时的训练关，诞生篇完成后即可自由进入此版面。
0－1版面事件完成方法	诞生篇完成后再次进入此版面与01号角色对话即可完成此版面事件。
0－2版面出现条件	首先在复活篇完成7－5版面，然后去4－1版面与33号角色对话，最后从4－2或4－3版面下方出现的一个浮游平台（图11）进入此版面。
0－2版面事件完成方法	进入此版面打败30号角色即可完成此版面事件，与30号角色青骑士的战斗方法与普通的BOSS战有所不同，要在PUSH　A的字样出现后并在其消失前马上按一下A键（图12），如此反复即可，注意连打A键的方法不可。
0－3版面出现条件	首先完成0－2与0－4版面事件，然后到1－2版面与18号角色对话，再到1－1版面与40号角色对话，接着去3－5版面打败03号角色，最后去5－2版面与06号角色对话即可出现此版面。
0－3版面事件完成方法	首先要在传感器强化到LEVEL3以上的前提下进入0－3版面，然后去2－3版面与24号角色对话，再到2－6版面救出20号角色，最后回0－3版面打败BOSS，剧情自动发展到3－5版面，打败03号角色即可完成此版面事件（注意此战尽量要在高空区域战斗）。
0－4版面出现条件	复活篇完成1－4版面与02号角色对话后出现。
0－4版面事件完成方法	先去一次此版面发现42号角色，然后去6－3版与27号角色对话，最后再以拥有31号角色为前提下回到0－4版面即可完成此版面事件。
0－5版面出现条件	复活篇完成0－1版面即可出现。
0－5版面事件完成方法	首先去一次0－5版面，然后到6－2版面与44号角色对话后再回0－5版面即可完成此版面事件。

完成0－3版面即可进入最后的第八章情节，全部完成后即为大结局。



人类，不做出牺牲是无法获得任何东西的。为了获取，必须要付出同等的代价。这就是炼金术的[等价交换]原则……

爱德华·埃里克
——在12岁的时候便获得了国家炼金术士资格，被世人称为天才的炼金术士。现在，也只有15岁的年纪。
他的异名[钢之炼金术士]的由来，就是他那右臂与左脚的钢之义肢[机械铠]。
阿方索·埃里克
——爱德华的弟弟，现年14岁。
在世人的眼中，他是个身着铠甲的巨汉，而隐藏在那副钢铁铠甲中的却是一颗异常善良的心。
对于阿方索而言，现在真正存在的只有附着着的灵魂，铠甲内则空无一物。

埃里克兄弟为了使年幼时过世的母亲复活，两人开始了[人体炼成]……
但是，那结果却是残酷的。
触犯了炼金术中最大禁忌的[人体炼成]的两人，作为代价而失去了爱德的左脚与阿尔的身体。
为了挽救自己唯一的弟弟，爱德以自己的右臂作为代价进行[灵魂炼成]并且成功地将阿尔的灵魂附着在了铠甲中……
母亲并没有苏醒，而两人也付出了惨重的代价。
为了使身体复原，为了取回失去的一切。
埃里克兄弟踏上了寻找传说中的[贤者之石]的旅程……

鋼之鍊金術師 FULLMETAL ALCHEMIST

PS2	厂商：SQUARE-ENIX	发售日：2003.12.25
	类型：A·RPG 价格：6800日元	其他：——

■文/痴脑の炼金术士·明人



爱德华·埃里克 Character

在12岁时便获得国家炼金术士资格的他是天才炼金术士。现在是个充满“身高太矮”烦恼的15岁少年。



Character 阿方索·埃里克

灵魂附着在铠甲中的爱德的弟弟。常常利用钢铁的身体保护爱德。充满“身体庞大”烦恼的14岁少年。



温蒂·罗克贝尔 Character

爱德与阿尔的幼时玩伴，阿德机械铠的整备士。虽然平时有些粗暴，但也是个会对小孩子十分温柔的女孩。



Character 罗依·穆斯唐

异名是[焰之炼金术士]的穆斯唐，在军队中的军衔是大佐，如果没有他，爱德或许永远也无法成为国家炼金术士。



阿莱克斯·路易·阿姆斯特罗 Character

异名是[豪腕之炼金术士]的阿姆斯特罗，在军队中的军衔是少佐。十分注重情意，对于自己经过锻炼的肉体十分骄傲。



Character 莉萨·霍克艾

大佐旗下的霍克艾中尉。行动力、洞察力很强的女性，协助大佐进行各种行动，是个很值得信赖的人。



约汉·哈布克 Character

大佐旗下的哈布克少尉。总是叼着香烟就是他最大的特点，虽然看起来有些靠不住的感觉，但也是一个优秀军人。

1 被称为[炼金术]的东东～



“所谓的炼金术，就是将各种物体分解、重新合成，之后产生另一种物体的古老技术。在人类漫长的发展历史上曾经有很多炼金术的例子，虽然没有小说或电影中那种浓厚的魔法色彩，但也确实是十分成功的真正意义上的炼金术。随着时间的流逝，人类逐渐利用更加科学、更加简便的方法使炼金术实用化起来，同时也延伸出了诸多专门性的学术。在之后，人们将这些学术加以集合与整理，形成了完全科学化的‘化学’，虽然看起来有些不可思议，但如果追寻下去，其实我们生活中的很多化学产物都是远古炼金术的延伸，不同的是我们现今所使用的方法更加科学且简便。”——选摘自《魔法、炼金术与真实的生活》，二十七章第一节，欧尔贵纳·卡伦巴斯多 著。

2 角色能力的提升不可忽视～

在角色的等级上升后还会获得一定的能力点数，玩家可以利用这些能力点数来增加体力、攻击力、防御力、炼成力中的任意一项。除去用能力点数提升角色能力外，玩家也可以通过装备不同的装备来提升角色能力。在进行装备时需要注意的是，本游戏中的装备与一般的RPG游戏相同有角色限制，也就是说，某些装备只能有爱德来装备，但是有些装备则只能由阿尔来装备，当然，也有一些双方都能够装备的物品。





3 炼金术的利用!!

在本游戏中，炼金术分为防御炼金术与辅助炼金术两大类。防御炼金术的主要用处有两点：一是防御敌人的攻击；二是以生成的石碑作为踏台跳上较高的地形，使用方法是单点○键。辅助炼金术中包含了攻击与特殊炼成两类，前者是作为直接攻击的手段对敌人造成伤害.使用方法是按住○键，待炼金准备等级提升后松手即可；后者的特殊炼成主要是针对于游戏中多种多样的物品进行炼金，之后可以炼成各种物品（武器、炮台、替身等等）并利用这些来帮助自己战斗。其中防御炼金术与辅助炼金术的攻击类都是会随着玩家炼成力数值的提升而逐渐增强，因此在平时就要注意提升阿德的炼成力数值。



↑最初时只能炼成1个石碑，当炼成力数值提升到一定等级之后就可以连续炼成3个石碑了。

6 给阿尔的命令！！真正的兄弟仁义！！

集合：这个命令是将战斗中的阿尔叫到爱德身旁进行援护。使用方法是在阿尔与爱德距离比较远的时候按R１键。

防御：这个命令是由阿尔为爱德进行防御，使用方法是在距离阿尔比较近的时候按住R１键不放。

突击：这个命令是由阿尔展开突击，可以撞飞阿尔前方的敌人。使用方法是在距离阿尔比较近的时候按下R１键。

必杀攻击：这个命令是由阿尔使用必杀技攻击大面积的敌人，使用方法是按住○键不放，接近阿尔后再按下R１键。注意，必杀攻击是有次数限制的。



4 重点！！特殊炼成！！

在游戏中，玩家常常可以遇到各种物品，而这些大多都是可以炼成特殊道具并辅助自己进行战斗，炼成物的种类也是根据物品的不同而决定的，比如喷水池可以炼成出机枪台或铁球，而砖块则可以炼成大剑或短刀。炼成的方法十分简单：按住○键→接近出现光圈的物体→物体上方炼成物品图标亮起→用左右进行炼成物选择→松开○键开始炼成。



↑炼成素材选择为树木，可以炼成替身或者奴剑台。

↑奴剑台炼成！！十分爽快的对敌人狂射一通！！

5 武器等级提升与属性附着炼成！！

在角色初次炼成的武器，通常都是等级最低的武器，并且武器上没有附着任何属性。如果手中持有比较特殊的道具的话，就可以对已经炼成的武器进行更深一步的炼成，比如提升等级或者附着属性，但是一定要持有相应的道具。



图1：炼成素材选择为木桶，可以炼成毒气牛或者回旋镖。
图2：确定炼成回旋镖！！炼金术开始！！
图3：回旋镖炼成，但是希望继续炼，这样的话……
图4：完成的是攻击力更高的纹环～接下来……
图5：属性附着炼成结束！！最后是风属性的纹环！！





4v4友情足球 浓情之岚

GBA早期的一款具有AVG要素的少年足球题材游戏，又是KONAMI系的漫画风格，却采用了很特别的4人制模式，操作简便，游戏进行方式也很简单，但整个比赛进程却让人自始至终都不敢掉以轻心，由于没有设定守门员，对方漫不经心的一脚后场吊射都可能改变赛果，任何一时的松懈都会招来兵败如山倒的局面。但游戏整体上可爱的卡通界面还是给人以亲切的感觉，再加之操作上流畅的速度感，是一款值得随身携带的地铁或公车精品。

■文/nakazawa

GBA	厂商：KONAMI	发售日：2001年12月
	类型：AVG+SPG	价格：4800日元	其他：——

1 基本操作

L……………………………切换光标
R………………………………加速跑
A……………………大脚传球、吊球
B………短传(持球时)、无球时抢断、推打对方球员



在赛中的球员编成画面于光标所在球员处按R可选择能使用的CARD必杀，光亮表示的为其所能发动的。

2 游戏进程

没有固定守门员的4人制小场，但可选择特定的阵型留守一相当于门将的拖后中卫，比赛中随时可更换球员且更为夸张的是换人还不受是否死球条件的限制，也不受名额限制甚至同一名球员还能反复上下场，因而游戏也在此留下了一个BUG，比如当一名球员运球跑时用一名替补替换他，该名球员便会立马"变身"成为那名替补继续运球，合理利用此BUG，只需要尽力培养出一名速度极快的超级球员，当本队任何一名队员持球进攻时，便可通过更换球员场上位置，持球队员便变成了那名超级球员，这样破门的几率和进攻的效率都会大大提升。

另外一些规则便是本方球员在本方半场犯规会判给对方在中圈发点球的机会，但球门是无人把守的，而当一方进球后，另一方仅开球门球而并不依传统规则在中圈开球。

游戏主菜单共四项选择，分别是：ストーリーモード(剧情模式)、フリーモード(自由模式)、ミニゲーム(Mini Game)和カードファイル(卡片档案)。

3 剧情模式

选择剧情模式初始游戏，将使用主角大海岚(オオミ アラシ)的みなと小(港小)4v4球队开始漫长的征战。

(1) 本方球员一览(初期值)

	Pow	Spd	Sta	Tec	特点说明
大海 岚	25	42	45	12	主角当然是最强的，速度、耐力极佳的他是完成最后一击的最佳人选
大岩 刚	42	20	38	25	力量最强的，其在后场多加远射常能得手，要是多提升其速度就更完美了
飞鸟 健	37	30	30	27	速度、力量都不错，可惜耐力太差，经常出现体力透支
风间 勇	28	38	34	32	速度不错的，适合边路带球狂奔偷袭
牧野 卓也	32	35	30	38	各项能力都很平均，技术最好，但本游戏中的技术却是毫无用处的参数
平井ミツル	15	28	20	35	基本上不会上场的铁定替补，几乎是个废人
加纳 龙一郎	82	88	90	97	对阵德国时顶替受伤的牧野临时客串的'外援'，能力极强，数值说明一切

从初期值上基本上都能反映出每个人的特点，速度和力量在游戏中最实用的参数，建议每场比赛后都把所得的点数分配给岚和大岩刚分别加其力量和速度值，这两人也将是全队的核心，是值得重点培养的对象。另外每场比赛的净胜球将直接影响到赛后所得到的可以分配给球员提升其能力的能力点数，具体的关系见下表：

净胜球数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
能力点数	15	16	17	19	21	23	25	27	30	33

(2)阵型介绍

全部共六种阵型，虽然人是少了点，但是变化还是挺丰富的，本队的默认阵型是1-1-2。



推荐出场阵容(1-1-2)：大海岚-飞鸟健-风间勇(牧野卓也)、大岩刚。

(3) 游戏流程



在世界上屈指的以残酷方法训练足球而闻名的'迷之组织'中，最具实力的便是以大海岚为首的港小4v4队。但残酷的训练方式也使他们在全国大赛前不得不选择逃离组织，就在他们庆幸自己的逃亡成功时，不甘心放走他们的'组织'，却暗中派人来抓回其中最具天赋的大海岚，但慌忙之中劫走的，却是长相与岚相似的平井ミツル。当众人认出是组织上派人抓走平井后，大家决心乘坐作为海洋学者的岚的父亲之船，到组织的海上基地去营救平井。同时在另一边，当boss发现带回来的并不是大海岚时显得非常懊恼，但他又深知重义气的岚肯定会回来救自己的队友，于是便决定以放掉平井为诱饵使岚一干人等掉进自己设计的陷阱中。

当岚等好不容易来到了基地所在的小岛，在经过一片漆黑的地方后遇见了被放出来的平井，但就在他们又一次庆幸的同时，也掉入了boss的陷阱中，要想离开这里，就必须得在各种艰苦条件下以比赛的方式战胜组织里四天王所带领的四支队伍，首先遇到的，便是在这片阴森的丛林中由毒牙リョウ所率的ヒルスナイパー狙击手队。

Match-01 对手不是很强，只要注意盯好毒牙就行了，主要的战术还是利用速度突破和力量大的选手进行后场远射，注意的是射门时一定要甩开对方拉出角度后再射，不然的话很容易被对方身体挡住或是断下，基本上带球还是要善于利用急停转身，当某球员持球有好机会射门的话不妨利用BUG进行换人，让把握更大的选手去完成，另外发边线球和球门球只要调整好角度和力量都是有可能直接破门得分的。以下是对方球员的能力参数，其在对战模式中都是固定不变的。

对方阵型：1-0-3

	Pow	Spd	Sta	Tec
毒牙 リョウ	55	59	70	50
斗黑 シンジ	47	50	87	47
永濑 大河	70	35	80	50
美津 林藏	37	60	55	48

战胜毒牙后大家找到森林陷阱的出口后前进来到冰之谷，在这里顺便小便的大海岚等人却惹恼了在这里等候多时的四天王之一的雾岛美丽及其コロージンエッジ队，于是又一场恶战在冰之体育馆展开。

Match-02 对手比第一场比赛时还要弱，但是却是个很注重团体配合的一队，即使是在大比分落后的时候他们都还会从容地倒脚寻找时机，但其后场却经常留下很大的空当，我方多加强后场远射会大有收获的。



取胜后又来到了干燥的沙漠，与刚才冰天雪地的强烈反差让大家觉得很不适应且又热又渴，但是紧接着马上还是要继续恶战，与尘武雄的ブラッドバイソン队交手。

对方阵型：1-2-1

	Pow	Spd	Sta	Tec
雾岛 美丽	49	65	75	80
冰河 进	51	50	70	60
冬马 ふぶき	50	61	68	52
古谷 由纪夫	55	50	85	49

Match-03 难度比前两场明显提升了，对方的身体和耐力都非常好，特别是到比赛后段我方体力下降时就只有尽量打反击偷袭，还是要多利用斜线的加速带球和背转急停来甩开对方。

对方阵型：1-1-2

	Pow	Spd	Sta	Tec
尘 武雄	80	40	90	55
广野 すさむ	45	70	67	68
川树 广志	60	60	82	70
水尾 望	70	35	70	50

熬过了沙漠激战又来到地狱一般的熔岩地带，在这里等待大家的便是最后的四天王之焰恭次和他的ヘルストーム队，这是组织最后的障碍，过了这里便是光明了，拼了吧。

Match-04 难度明显提升，对方每个队员都十分了得并独挡一面，这场比赛注意力更要高度集中，稍微一个走神就会被对方打得落花流水，特别要看好焰恭次，还要更注意速度极快的小个子日比野梧。建议本方采用1-0-3的防守阵型。

艰难得胜后，大家带着胜利离开组织回到学校，摆在大家面前的就是即将开始的4人制世界杯日本代表队资格的预选赛，今后大家将在泽度勇气教练的带领下向最高的世界冠军荣誉发起挑战。

对方阵型：1-2-1

	Pow	Spd	Sta	Tec
焰 恭次	69	70	80	75
日比野 梧	52	82	65	65
夏目 圭吾	78	47	99	58
儿 玉阳	65	67	84	62

在预选赛开始前泽度教练便开始指导大家进行训练，这里将首先进行的是提升选手体能的‘拉巨石’练习，其实练习就是本游戏中的miniGame，依照进度中所出现过的迷你游戏都将出现在开始菜单中的ミニゲーム(miniGame)选项中，具体的情况和全部四个miniGame的介绍将在后面的部分谈到。



终于到了预选赛的时候了，当港小的选手们到了赛地后，才知道各地的传统强队在当地预选赛中均被某支不出名的队伍所击败，然后那些神秘队伍却又都一致退出预选，这个令人匪夷所思的情况让大家怀疑会不会又是组织所为。而这时在本次日本代表预选大会主运营者北条先生的再三思量后，决定让其亲子北条时男所在的北条小与岚的港小进行一场比赛，而胜者将直接成为日本代表队。

Match-05 对手非常弱，几乎是游戏中最差的一支球队，本场比赛很容易创造比分记录，不过千万别因为对手很弱而对比赛不在乎，因为之后的世界杯比赛难度将会有一个层次的提升，所以要好好利用这场比赛赢得足够多的净胜球从而也获得更多的能力点数来提升本方选手们的能力，千万别寄希望于利用miniGame来增加能力值，因为那些游戏的难度几乎是变态的不可完成的任务。

轻松赢下比赛后，对手也不得不对岚等人彻底地表示佩服，在获得日本代表参加世界杯的资格后，北条时男的父亲提出将自家的训练设施提供给岚等人进行训练之用，接着就出现提升选手速度的‘带式传送’miniGame。

随后便开始世界杯的征战了，首先遇到的便是美国的号称街头霸王的队伍，其主将安迪(アンディ)由于从小是在孤儿院被收养长大的，所以在他眼里参加世界杯就只是为了成名，而不是岚所说的那样将足球当成是快乐的游戏，一场为争论足球的意义的对决就这样展开了。

对方阵型：1-2-1

	Pow	Spd	Sta	Tec
北条 时男	25	35	60	20
上杉 胜利	48	47	48	52
武田 铁马	55	42	46	50
伊达 正	40	56	50	43

Match-06 对方选手的能力又上了一个档次，每个人都很强，而且还采用的是2-1-1攻击阵型，真正的考验就从这里开始了，特别要注意对方两侧的下底，最好使用1-0-3或1-2-1的阵型，因为这两种阵型中都会有一名拖在最后的球员封住球门，以挡住对方潮水般的射门。

对方阵型：2-1-1

	Pow	Spd	Sta	Tec
アンディ	65	62	86	49
ジャック	48	69	71	45
エディ	70	38	40	35
ボブ	62	65	54	68
マイク	40	57	45	30

岚用胜利向安迪证明了足球还是以享受快乐为主，安迪也不得不被眼前这个开朗的对手所感动，所以也送上了对岚的祝福，迎接岚等人的下一个对手更不是善主，那便是来自中国的天龙队(ドラゴンロア)，其主将龙飞更是一位谜一般的人物。

Match-07 中国队的整体速度都很快，体能也好，加之也使用的是攻击阵型满场飞奔，因此我方选手带球时也很难摆脱对方的紧逼纠缠，从这场比赛开始，面对强大的对手们，可以考虑使用一些必要的卡片来帮助自己了。



对方阵型：2-1-1

	Pow	Spd	Sta	Tec
龙飞	50	70	82	77
李天	46	65	80	52
张鏚	75	50	56	61
李迅速	60	75	70	70

正当大家又一次庆祝比赛胜利而晋级时，龙飞却留给大家一个善意的忠告，提醒大家注意下一个对手沙特代表队，因为他们的胜利都不是靠本身的实力，更多的都是一些赛场下的伎俩，但这时的港小队员们却还都沉浸在胜利的喜悦中，而并未更多地在意龙飞的这些话。

接着又是练习提升力量的‘踢沙包’miniGame，训练结束后大家逛完夜市回来的途中泽度教练察觉到有人跟着大家，于是便叫牧野等人先回去，自己以留下来小便为由留下来查看个究竟。结果果然出现了一群一直跟着他们的全副武装的黑衣人们，看样子他们的目的就是要做掉日本的球员们，正当这千钧一发的危险时刻，龙飞用他的中国功夫出手相救并打倒了那一干人等。之后在泽度与龙飞的对话时出现龙飞问泽度是否想要知道整件事的原因两个选项，选择‘是’的话，他会告诉泽度那帮人原来就是沙特代表队长萨乌德(サヴィード)的雇佣军部队，而沙特队从一开始走到现在，靠的也就是利用雇佣军在赛前去做掉自己的对手而使得自己在第二天的比赛因对手的无法出场不战而胜这样卑鄙的手段。若选择‘否’，虽然不会提到沙特的这些丑事，但泽度的话却会反问到一些关于组织的内幕问题，而这反而会引起龙飞的不满，至于龙飞的真实身份，在这就更显得扑朔迷离了。

当第二天港小的选手们来到比赛场地，萨乌德对他们的出现深感惊讶，无奈之下他们也只好真刀真枪的进行比赛了。

Match-08 看来沙特队果然是只会靠场外伎俩过关的滥队，全体能力较低。只靠多远射几乎都能进球，他们的实力与日本代表港小选手们根本就不是一个档次，与先前对阵过的北条小差不多的垃圾，不要有任何的怜悯，再一次创造比分记录用更多的进球痛击这帮无耻之徒们吧，也算是自己在精神上来捍卫足球的纯洁。

对方阵型：1-1-2

	Pow	Spd	Sta	Tec
サヴィード	45	68	56	50
アブドウル	70	45	75	40
ムハマン	67	57	55	60
ファイサル	50	60	71	67
トウルキー	30	52	38	40

捞够足够多的净胜球后，大家又利用得到的点数进行了一次能力大提升，但牧野卓也却又意外负伤，肯定无法出场下一场对德国的1/4决赛。而就在此时由组织上不知因为什么目的秘密派出的加纳龙一郎将提出自己愿意顶替牧野出场，你将选择是否接受加纳的帮助，面对下一场强大的德国队，缺兵少将的港小队当然需要这位强力选手的支助，所以不要犹豫了，选择‘加納に柱っ人ーたのむ’吧。

Match-09 很注重配合的德国队整体实力很强大，但我方由于有实力超强的加纳龙一郎相助，加之已经成长起来的岚和大岩，多将球交给加纳处理，所以比赛反而变得更加轻松，相信自己的实力，获胜是没有问题的。

赛后会得到‘ダイナマイト シュート(S专用)’卡片，然后便最后一项‘颠球’的miniGame。半决赛的对手是意大利，依旧是赛前和对手们打一番嘴仗，然后又吆喝着要用实力说明问题的老套对话。

对方阵型：2-1-1

	Pow	Spd	Sta	Tec
ミューラー	78	71	85	80
ヴイルヘム	70	81	65	68
エーベルト	59	68	73	77
バウアー	82	56	90	50

Match-10 比赛打到这个份上，对手的实力都差不多，我们要做的也都不外乎是盯人、防反之类的，没有什么好说的，能打到这里的解决意大利也应该还是小菜一碟，但还是不能有一刻的松懈，游戏的节奏可是比英超还要快。

对方阵型：1-2-1

	Pow	Spd	Sta	Tec
ニコライ	62	79	79	83
ジエルバ	70	72	64	80
ガスペリ	79	63	75	60
カルロ	49	82	57	68

终于迎来最终决赛的对手巴西了，而在赛前巴西队长德尤托拉(デユトラ)听说养育其长大的修女去世了，显得非常伤心，便发誓更要把世界冠军赢回来以告慰修女的在天之灵。

Match-11 巴西队的整体速度太快了，几个小个子都非常灵活，这是遇到的最强大的对手，更夸张的是对方居然使用的还是防守阵型，所以这场比赛更要集中注意力，多利用斜线加速带球闪出空当，对方带球时一定要紧逼不让其有射门机会。

对方阵型：1-0-3

	Pow	Spd	Sta	Tec
デユトラ	85	82	95	96
ペサーニヤ	70	80	75	72
ロドリゲス	50	76	60	83
ヴアルガス	87	64	80	67
モレイラ	55	85	56	70

4 自由模式

在这个自由对战模式中有エキシビジョン(个人对抗赛)和トーナメント(淘汰锦标赛)，可选则与cpu或是联机与朋友们对战，读取当前的游戏进度的话便可使用自己在剧情模式中港小队的当前数据，若不读取的话，便默认初始数据。游戏中全部的12支球队在这里都可以使用，每支队伍的card都不同，其中有些特定的卡片只有某些特定的人物拥有。

对抗赛可对比赛环境进行设定，比如对战的时间(5、7、10、15min)、CPU强弱级别、比赛场地(共6种，分别是四天王各自的所在地、北条俱乐部和世界杯赛场)。

锦标赛共8支队伍参加，就是常见的淘汰晋级模式。

5 Mini Game

在剧情中收集到的训练游戏该模式读取进度后，便可以在这里通过进行迷你游戏来提高进度中的同步数据，一共4个游戏，可以说几乎每个游戏都是超级BT的难度，要顺利达成的话，不仅要牺牲大家的小手，那还得糟蹋自己的爱机。虽然难度超高，但还是要作个介绍。

示图	训练内容	提升能力	规则说明	难度评价
	ウエイトドラッグ拉巨石	体能Sta值提升	利用A、B键持续快速连打蓄力拖动大石三次共前进14米即达成	★★★★
	ベルトコンベア带式传送	速度Spd值提升	在左右传动不定向的传输带利用A、B键连打蓄力，再按L或R键向左或向右跳以躲避带上的障碍物，坚持40秒不落地即达成	★★★
	サンドバシグ踢沙包	力量Pow值提升但有时会使Sta值下降	用十字键来移动选手的方位，当四周的四个沙包上分别出现A或B的指示时移动到该沙包上击打A或B键。击中即得分，得分积累到90时达成	★★
	リフテイング颠球	技术Tec值提升	用A键颠球使球不落地，连续颠上10次时达成	★★★★★

6 卡片File

比赛时能够使用一些卡片来发动一些必杀技和特殊技，在主菜单的カードファイル选项中可查看到收集到的卡片，不过有些卡片是只属于某名选手或某支队伍所特有的，现列举在下表中：

CARD	卡片名	卡片说明
	フオワード前锋	在前场活动
	ミッドフイルダー中场	在中场活动
	デイフエンダー后场	在后场活动
	右サイド攻击右路攻击	加强在右路的活动
	左サイド攻击左路攻击	加强在左路的活动
	ボールをマーク盯人	以追球为主的盯人
	マークをはずす摆脱盯人	无论敌我选手，向无人场所移动摆脱对方的盯防
	スーパーガッツ超强毅力	在比赛的最后一分钟，选手能力每一秒都会提升
	フエイント假动作	控球技术小幅提升
	オーバーヘッド(S专用)过顶长传	向对方球门附近踢出高球，AB同时按下发动过顶长传
	ダーナマイトシュート爆裂射门(S专用)	同时按下AB键发动直线飞行的必杀射门
	グレーターアーチ月轮旋转射门	同时按下AB键发动兼有距离和速度的旋转射门
	ゴール死守死守球门	经常在球门附近活动，将对方的射门进行堵截
	强行突破(L专用)	控球能力中幅提升，速度小幅提升
	ダイビングヘッド低空冲顶(L专用)	迎着低球同时按下AB键发动低空冲顶
	カイザーボレー恺撒扣杀	迎着高球同时按下AB键发动非常强力的恺撒扣杀必杀技
	オーブ/左(M专用)左旋传球	同时按下AB键发动左旋转传球
	オーブ/右(M专用)右旋传球	同时按下AB键发动右旋转传球
	华丽なる舞(M专用)华丽舞蹈	控球能力中幅提升
	ラフプレイ(S/M专用)硬朗战术	采用铲球的几率中幅上升，同时削弱对手体力
	マンツーマン盯人战术	紧盯在同一位置的对手
	弹丸シュート(L专用)子弹射门	同时按下AB键发动直线飞行的强力射门
	体当たり(M/L专用)冲撞	采用铲球的几率大幅上升，同时削弱对手体力
	ドラゴンボレー龙击蹴	迎着高球同时按下AB键发动技巧十足的扣杀射门
	时男スペシヤルマツハシュート(S专用)时男特殊冲力射门	同时按下AB键发动时男特殊冲力射门
	サラマンダートウース火神蹴(M专用)	同时按下AB键发动直线飞行的超强力射门



鬼太郎

危机一发！妖怪列岛

整个游戏的系统与恶魔城相仿，并且非常有特点，妖怪图鉴的加入、游戏等级评价以及地图完成率这些因素都令游戏的耐玩度大大的增加了，一些关卡地段的难度设计也非常有讲究，有些地方还需要非常有创意的打法才能过去，一些隐藏要素的出现也大大增加了地图达成的难度。

最新颖的设计还是加入了召唤同伴妖怪的设计，但可惜数量太少且发动条件的要求也比较高，因为要消耗一种用钱也买不到的道具来发动，并且有些同伴召唤出来的效果似乎用处也不大。不过另一项以消耗妖力来发动的R键必杀特技倒是非常有用处，很多难点的通过都会用到这个特性。

所有普通妖怪被击倒后灵魂都会跑出来，只有用鬼太郎在一定的时间内吸收掉该妖怪的灵魂后，才能将其收录到妖怪图鉴中，包括鬼太郎及其同伴、被解救的妖怪和普通妖怪、Boss妖怪等在内的全部图鉴共收录了100名妖怪。

GBA	厂商：KONAMI		发售日：2003.12.11	
	类型：RPG	价格：4980日元	其他：——	

一 基本操作

A——跳跃(连按两下A为二段跳)
B——毛针攻击(普通攻击)
L——调出必杀特技选择和同伴召唤选择，按上下切换，若确定选择召唤后会立即发动
R——直接发动事先所设定的必杀特技
Select——查看当前地图及位置
Start——进入菜单，可L/R分别在基本资料、道具使用和武器装备之间切换。

二 必杀特技介绍

必杀技	消耗妖力值	习得	说明
	10	初始	木屐，在很多关键地方都有用，如机关压制
	15	第一话	石头质地的"木屐"，解救铁下驮后习得
	20	第二话	燃烧的火系"木屐"
	30	第三话	从脚上发动的可用于攻击的飞转帽子
	每秒5点	第四话	风火轮之类的回转型防护
	每秒10点	初始	灵毛编织的可用于攻击的坎肩，可自己控制其飞行方向，但此时鬼太郎处于定身状态，行动不能
	50	第五话	对近身的敌人发动攻击并处于无敌状态
	100	第六话	对近身以及上方屏幕视界内的敌人发动攻击，最强的究极必杀

三 人物&道具、装备

★人物介绍

	鬼太郎，本游戏的主角，人类诞生以前在地上生活的幽灵族，也是幽灵族最后的幸存的少年，其最大的愿望便是人类和妖怪们能够共同友好的生存。拥有最独特的用其头发发动的"毛针"攻击，还有就是利用其脚下的木屐和祖先留下的用灵毛编织的儿童坎肩的特殊必杀攻击。
	鬼太郎的父亲，本来拥有人类相同的样子，却因为遭受不治之病几乎失去生命。但因为伟大的父爱和幽灵族强大的生命力得以寄宿在一个眼球上复活，其对妖怪的知识擅长，对在斗争中苦战的儿子进行指导，是鬼太郎最得力的帮手。

★同伴&召唤

游戏中还可以随时召唤同伴发动特殊攻击，召唤同伴需要消耗一定数量的カラス道具，カラス道具是无法买到的，一般是通过击倒特定的敌人后获得。同伴一共有六位，分别在不同的地方将其解救后便能在之后的战斗中对其进行召唤。

同伴(なかま)		カラス消耗	召唤攻击	所在
	ねこ娘(猫娘)	2	对鬼太郎附近的敌人，发动指甲攻击	中国地区，籍贯不明。第一话获得
	一反もめん(一反木绵)	4	坐在其身上在天空飞行	四国地区，籍贯:鹿儿岛县。第二话获得
	子なき爷(子泣爷)	6	能封住对方的行动并对其进行攻击	九州、冲绳地区，籍贯:德岛县。第三话获得
	砂かけ婆(砂婆)	9	将砂子投向鬼太郎身前的敌人作为攻击武器，夺取对方视力使其战斗力下降。	东北地区，籍贯:奈良县。第五话获得
	ぬりかべ(涂墙)	8	有效地利用巨大身躯抵御敌人的攻击而保护鬼太郎，适用于Boss战。	北海道，籍贯:福冈县。第四话获得
	ねずみ男(鼠男)	10	用臭屁攻击周围的敌人，但也会伤害到鬼太郎。	关东地区，籍贯不明。第六话获得



★妖怪

本作另一大特点便是妖怪的搜集并完成共100名人物的“妖怪图鉴”，每一话都会出现不少新的妖怪，击败他们后再抓住他们的灵魂并能将其收录进图鉴中，具体的妖怪将在之后每一话的攻略流程中提到。在每个场景进出后，该场景内的普通妖怪都会反复出现，击败某些妖怪会得到相对应的道具或一定数目的金钱，这一点对于需要获得一定数量而且又买不到的道具比如召唤同伴时需要用到的カラス倒是非常好的设计。但也并不一定击倒某个妖怪就一定会有道具或金钱，但每个妖怪被击倒后可能出现的道具种类和金钱数量是一定的，不过还有个别妖怪是再怎么打也没有东西可得的。

(一)道具&装备

只有部分道具是可以在商店里买到的，而其他很多道具都只有通过在战斗中击败妖怪后取得。而最最可恨的是商店老板对于同一样道具的卖价和收购价严重暴利，比如从他那买来一个物品是3000元你再将其卖给他的话就只值300元了，所以特在下表中将一些用钱在他那里买不到但是他却还要收购的道具或装备所标出的“卖价”用括号括起来。

Ⅰ全部可使用道具

道具	价格(元)	说明
イモリのしっぽ	1000	妖力值小程度回复
コウモリの羽	2000	妖力值中程度回复
大蛇のぬけがら	4000	妖力值大程度回复
カエルのめだま	4000	命250、妖力100点数值回复
解毒药	200	毒状态解除
眠眠气ざまし	400	眠状态解除
しびれどめ	500	しびれ状态解除
不死鸟の羽	5000	关卡脱出，回到'鬼太郎の家'界面
炎の护符	2000	一定时间内的火焰围绕身体的回转攻击型防护
冰の护符	1500	从身体向四面八方发射冰弹的攻击型防护
カギ	—	钥匙
カラス	—	召唤同伴攻击必要道具
妖怪せんべい	(200)	命值小程度回复
妖怪だんご	(400)	命值中程度回复
妖怪まんじゅう	(800)	命值大程度回复
不死鸟の尾	(1200)	命和妖力值全回复
仪式のカギ	—	钥匙
幻惑の粉	(800)	一定时间内处于无敌状态

Ⅱ全装备(そうび)

装备	价值(元)	说明
不动明王の札	(380)	攻击力上升
观音样の札	(70)	防御力上升
开运の札	(50)	运气值上升
命のじゅず	(750)	命max值+100
妖力のじゅず	(550)	妖力max值+100
咒宝石	(4000)	发动必杀计技时妖力消耗减半
ノミ	(980)	与召唤同伴有关的装备,用处不大
灵界ドライヤー	(6000)	通常攻击毛针的距离增远(妖怪图鉴完成后获得)
妖怪ポマード	(6500)	毛针攻击威力增大(全地域地图100%完成后获得)
毛生え药	(8500)	毛针连射速度增快(达成全地域攻略成绩评价五星时获得)
重力石	(300)	踩攻击威力上升
マスク	(150)	召唤“ぬずみ男”攻击后,自身损伤减半
ガスマスク	(580)	召唤“ぬずみ男”攻击后,自身不受损伤
雪国のうちわ	(200)	遭受炎系攻击的损伤减轻
南国のこはき	(30)	遭受冰系攻击的损伤减轻
妖怪メガネ	(70)	增加黑暗地段视界的妖怪眼镜
怪鱼のウロコ	(200)	即使在水中也不减妖力的怪鱼之鳞
灵界手帐	(1280)	经验值的获得幅度比平常增大
虎皮のパンツ	(1080)	每走一步“命”值都可以少量回复
妖怪万步计	(1750)	每走一步经验值都可以增加
エンマ大王の手纸	(100)	当“命”值变零后能一次自动全回复

四 游戏流程

游戏各话的情节将依次在全日本各地进行，当完成一话后，便能在大地图上看到完成度的综合评价，最高为五星，影响因素包括完成所用时间、命值的损失、妖力的消耗值以及地图的达成度。每一话都可以反复进行，全地图见下：



最初话 鬼太郎诞生

由于是序章，操作和任务都极其简单，这里将操作鬼太郎的父亲，一直向右走将屏幕中间的还光着屁股的鬼太郎引导爬至最右方即可，但注意不要走得太快，因为才出生的鬼太郎会搞不懂方向而向回爬去。

第一话 妖怪牛鬼之诅咒！

(1)中国地方攻略地图：



(2)出场妖怪：



(3)攻略要点：

本关比较简单，没有特别的地方，可以在这里多加练习一下基本操作，特别是二段跳以及利用木屐必杀打开开关的方法，在游戏后阶段常会用到这些。本话的隐藏要素有三个，如下图所示：



在地图中③处上梯子后跳到最左边的台阶处再向下可得到道具カラス

通过⑥处到达⑦后在如图所示的地方用木屐打开通路，得到用正常手段无法取得的东西

在地图中③处上梯子后跳到最左边的台阶处再向下可得到道具カラス

本话的隐藏房间，游戏中几乎所有的隐藏房间都是通过如上图所示的方法进入的，这对于map100%的达成率很重要！

另外，在本话的游戏中还将使用到一种游戏后期会经常用到的利用木屐打开机关门并使之一直处于开启状态，一般的方法是按R键并配合方向将木屐踢出，当其飞至目标上方时再按R键，木屐会立即停止水平方向的速度而只依靠垂直加速度作自由落体运动停在目标物上方，在这里就是利用该特性而使机关一直被木屐压制而使机关门处于开启状态，如下图所示：



还有就是在地图⑩处所示的地方将能解救到铁下驮，不仅可以回复全部的命值和妖力值并且还能习得新的特技石制”木屐”，另外被解救的妖怪也会加入到你的妖怪图鉴中，在今后的游戏中还会经常遇到这样的解救情况学到新的特技和得到新的图鉴。

(4)妖怪分布：

因为第一话大家都是初上手，尽管简单但毕竟还不是很熟悉，所以有必要交代一下本话中各妖怪在各地段的大致分布作参考。（地段编号请参照地图上所标示处）

编号	遭遇妖怪
1	No.14×1
2	No.14×2、
3	No.09×1
4	No.09×2、No.10×2、No.15×1
5	No.10×1、No.11×1、No.15×3、No.16×2
6	No.09×2
7	No.14×1
8	No.14×1
9	No.09×1、No.14×1

编号	遭遇妖怪
隐藏房间	No.14×3
10	No.14×1、解救No.96あかなめ
11	No.14×2
12	No.09×1、No.14×1
13	No.09×2
14	No.10×1、No.15×2
15	No.11×1
16	No.09×1、No.10×2、No.11×1、No.13×1
17	Boss：No.17牛鬼

第二话 日本征服！八百八狸

(1)四国地方攻略地图：



(2)出场妖怪：



(3)攻略要点：

本话需要到20号地段的房间取得钥匙得以打开通向Boss房间的房门，操作上同样很简单，没有什么难度和技巧，惟一要注意的就是地段11处上方的墙壁会下压，要注意躲避，千万别为了抢时间而送了命。本话没有隐藏要素，要想达成map100%的话需要在地段7处多逛逛，还可以解救妖怪No.93丸毛而习得燃烧”木屐”，另外得到同伴No.07一反もぬん。

值得一提的是新出现的No.21たんたん坊，在凡是有“顾上注意”的告示牌处他都会出现并砸下来，要多多小心这些高空抛物。

与Boss妖怪No.23こう龙战斗时要尽量站在高处并不停地以跳跃来躲避其光束攻击，被击中后会处于暂时石化状态，攻击Boss时也尽量对准其眼睛和嘴巴。



第三话　巨大妖怪——ダイダラボッチ

(1)九州・冲绳地方攻略地图：



(2)出场妖怪：



(3)攻略要点：

在经过前两话的适应后，从本话开始就要面临真正的考验了，不仅是在游戏任务上，而且在游戏操作上也将有更高难度的挑战了。

本话开始要先到如地图上所示的第④、⑤、⑥地段的封印解除开关处进行封印解除，只用跳到开关上去踩住令其不再发光即可成功解除。然后就可以先到第①、②地段的封印之门，进入后分别取得两把钥匙，之后再到③处取得第3把钥匙后就可以向Boss挑战了。

本话共有两位Boss出现，首先要对付的是妖怪No.30ダイダラボッチ，鬼太郎将骑在一反木绵的身上飞行着与之战斗，只要多注意躲避再集中攻击其眼睛就能将其打败。

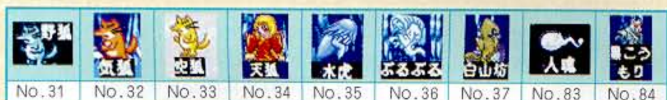
打倒ダイダラボッチ后继续前进将会遇到第2位Boss，也即是将来鬼太郎最厉害的一位同伴——妖怪No.03ねずみ男(鼠男)，他的臭屁攻击相当了得，而对其进攻也无效，在躲避其骚扰的同时攻击他身后的大脑，那才是真正要对付的。得胜后鼠男被收录进妖怪图鉴，但这个时候他还不会加入，要等到第六话时将其解救后才会正式成为鬼太郎的同伴。另外关于同伴的加入和必杀特技的习得请参看前文的表格，在这就不再作重复介绍了。

第四话　大寒波!冷冻妖怪——雪ん子

(1)北海道攻略地图：



(2)出场妖怪：



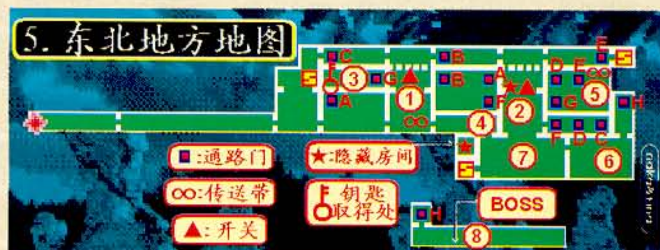
(3)攻略要点：

基本任务还是取得钥匙和压制封印机关，数量都为4个，具体方位如地图所示，本话难度明显加大了，特别是钥匙①和钥匙④，不但要依靠各种现成的物体进行跳跃，而且还都非常讲究跳跃技巧特别是二段跳的运用，要是跳跃基本功不够熟练的话，在此耗费几个小时都很正常。钥匙②的取得则需要到地段⑤的左上角打开滑轮开关(直接攻击开关即可)。在去取钥匙③的途中又将遇到第一话中曾介绍过的利用木屐开门的技巧，这里再温习一次，以后还会经常用到。

找齐钥匙并解开所有的封印机关后就可以经过地段②进入地图最中央的封印之门，来到⑥后再与Boss交手，这次将同时面对三个雪族妖怪No.38雪ん子、No.39雪女和No.40雪男。虽然他们人多，但是攻击方式还是比较单调，注意躲闪。好不容易击倒他们后，就在自己以为万事大吉时，怎料三个妖怪又复合并进行了合体成为No.41合体冷冻妖怪，不过他的进攻方式似乎更容易琢磨出规律。

第五话　妖怪赤舌！恐山之决战！

(1)东北地方攻略地图：



(2)出场妖怪：



(3)攻略要点：

本话开始又多出通路门了，进入后能立即瞬间转移到地图上另外一个地方的通路门处，如地图上所示，每个门上所标注的英文字母表示该门与另外一个标注同样英文字母的门是相通连的，比如像通过地段③处的G号通路门即可直接到达地段⑤处的G号通路门，反之亦然。

另外只有开启了地段①、②处的开关后，才能使分别与之对应的地段①和⑤处的滑轮转动。只有开启了滑轮才能利用它到达之前所不能去的地段。

本话的基本任务还是取得③处(注意这里上方的墙壁也会向下坍塌)的钥匙后，再通过开启①处的滑轮，利用滑轮滚动打开机关门，进入④，并穿过⑦和⑥再进行一系列高难度跳跃之后进入H通道门而最终来到Boss处。

其中的隐藏要素有两处，如下图：



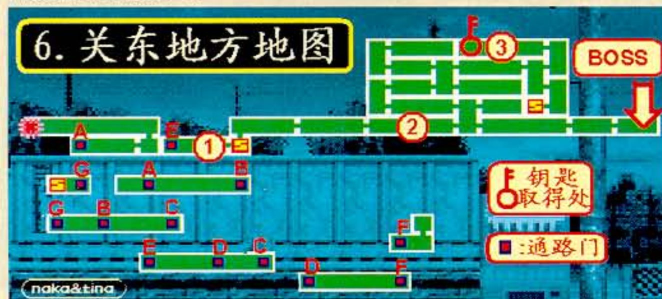
隐藏房间：在通往水世界所要经过的地段④通道的桥上，利用木屐打碎桥面，下去后里面有钱袋、1000元冰之护符

隐藏点：去地段②顶层打开开关所要经过的陆面最左端，打破墙壁进去即可

Boss妖怪No.48赤舌相当厉害，他会追着鬼太郎一阵穷追猛打，多注意躲避特别是利用二段跳的方式来躲避并伺机反击会很有效。

第六话　鬼太郎死之宣告!妖怪大裁判!

(1)关东地方攻略地图：



(2)出场妖怪：



No.14	No.09	No.10	No.15	No.16	No.11	No.13	No.13

(3)攻略要点：

相对前两话来说，本话的难度倒是降低了不少，通过如地图所示的一系列通路门最后从E出来后来到地段①处进入记录点后发生剧情，鬼太郎会被送到F通路门处，之后再通过一系列通路门返回到①处的记录点后再一路向前，通过电梯上到最顶层的③处取得钥匙即可到Boss那里了，其中要注意在地段②初次出现的新妖怪No.90尻目在其背部的眼睛出现前对其的任何攻击都是无效的。Boss妖怪No.54百々じじい不算很强，只用跳上去站在第二层的台阶上即可。

第七话　妖怪反物!中国妖怪的逆袭!

(1)近畿地方攻略地图：



(2)出场妖怪：



No.55	No.56	No.57	No.58	No.59	No.60	No.85	No.86

(3)攻略要点：

任务是取得②、③处的钥匙并压制地段④右侧房间的封印机关，本话在地段⑥最右侧的梯子上一直向上爬就可以爬到最顶层的隐藏房间。其中地段①是飞行阶段，将会遭遇很多蝙蝠妖怪的攻击。在地段⑥有一个攻略难点，见下图所示：



本话的Boss又有两个，分别是妖怪No.61チー和No.62九尾の狐，第一战与チー交手时还有No.かんばつ鬼在旁进行骚扰，多注意チー的飞行道具攻击就可以了。之后与九尾狐的交战，尽管它速度很快，但攻击方式只有冰系的贴地高速移动和火系攻击，对于前者多跳跳就能闪开，而后者更简单，蹲着就可以躲开了。

第八话　危机一发!妖怪列岛!!

(1)中部・北陆地方攻略地图：



(2)出场妖怪：



No.63	No.64	No.65	No.67	No.68	No.69	No.70	No.89

(3)攻略要点：

理论上的最后一话，难度当然是最强的，不过对于要100%完成地图的人来说有一处难点就需要一些创意了，即在地段②需要向左跳下去到一个隐藏的台阶上，若采用正常的方法是无论如何也跳不到那里去的，这个时候就要借助敌人的力量了，看看下图左边两只蝙蝠，现在把他们当跳板吧。



利用这两只蝙蝠，将其身体作为跳板使用二段跳，要注意方向和时机的把握，非常有难度。

还有一点要提醒的是一定要装备妖怪メガネ（妖怪眼镜），否则你的屏幕几乎接近漆黑，Boss又是两个M首先是No.71蛇骨婆和No.72ぬらりひょん，速度很快，还是要多躲避，并且随时准备补充命值。而接下来的No.73则是号称最后的Boss No.73みやまのぬし，给人感觉像是在玩射击游戏的空战，先从其最底部的三头蛇开始攻击，然后是其顶部的树，最后再攻击其头部的眼睛和嘴巴，射击游戏的高手在这里会显得非常得心应手。击败Boss后，终于结束了，在Ending画面后继续读档便会出现隐藏的最终话——地狱之旅。

最终话　地狱寻母之旅

(1)近畿地方攻略地图：



(2)出场妖怪：



No.74	No.78	No.79	No.80

(3)攻略要点：

几乎是变态的难度，但这里不是指敌人，而是一些地段的设计，对跳跃技术的要求几乎到了极限，而且稍不注意一失败的话便会跌进最底层③的地段，并且地段③和④是相连的无限通，从③一直向左走便到了④。

任务还是取得钥匙和解开封印机关，但是这两样东西所在的地点都很难到达，有些地方还需要自己多开动脑筋利用身上的比如木屐之类的东西。

真正的最终Bossがしゃどくろ，其有两个形态的变身，速度奇快，应尽量站在制高点使用必杀特技或召唤同伴，把以前省下没用的カラス、攻击系道具和其他回复系道具全部挥霍了吧，就算Boss再强也终究会倒下，鬼太郎母子也终于在地狱重逢。

■文/Nakazawa と Tina



八佑卫门

重难点解析

GBA	厂商：NAMCO		发售日：2003.7.4
	类型：ACT	价格：4800日元	其他：——

■/文黄巍

系统详解

主角八佑卫门在游戏中将使用各种“嘴唇招数”来闯关冒险，换句话说，主角的嘴唇在游戏中的作用就相当于武器和道具，必须靠它才能顺利完成使命。

■ B键：用嘴唇亲吻敌人，被主角亲吻的普通敌人会变得非常害羞，从而丧失进攻能力，之后如果继续亲吻，八佑卫门就会被拉过去滑行一段距离。

■ R键：使用嘴唇回旋标，作用一：亲吻敌人之后使用这招可以消灭掉敌人。作用二：用这招第一次击打对手的作用与嘴唇亲吻相同。作用三：取得较远处的道具。

■ 对准障碍物按住B键：这个招数配合十字键发动后的效果是让八佑卫门粘住障碍物，这样就可以上升到更高的位置拿取道具或者躲避敌人等等。

■ ↓＋A键：高速旋转来攻击敌人或破坏图中所示的障碍物，在危险的地方使用时一定要小心，稍不注意就会在惯性的作用下死无葬身之地。旋转中按B键是停止。



■ 长时间不进行任何动作八佑卫门就会放屁！这会让周围的敌人跌倒，不过并不实用。在八佑卫门表情紧张将放未放的时候按下B键使用的嘴唇亲吻会比平时长出一截，这样就能前进到平时到不了的地方了。

■ L键：这个按键的作用是让主角喊出“カンテーレ”的声音，这样整个屏幕内隐藏着的道具就会显现出来。

■ 游戏导入了收集系统，只要每关都取得所有的嘴唇，在该关卡旁边就会出现小花小旗等作为标记。



第一关



此处有三层排队行走的敌人，只有连续发动回旋标才能通过，如果使用亲吻后的滑行就危险了！



这个地方从下面不容易看见，一定要记得上来捡回嘴唇。



道具被障碍物挡住或处在较远处拿不到时可以用嘴唇回旋标揽过来。



红色方框圈住的可不是敌人，她是给八佑卫门送道具的朋友，亲她一下就可以了。



千万注意别去接触图中所示的地方，那条小东西会让主角损血的。

最后的提示

多多使用L键让八佑卫门大喊，很多隐藏的道具都在一些容易忽略的地方。



その2
きんこつりゅうりゅう

第二关



本关开场红圈所示的嘴唇只会出现一小段时间，之后即使用カンテーレ它也不会出现了，所以开始后别管其他东西先来把它拿到再说。



黑色的家伙在八佑卫门靠近时会快速自爆，从它头顶跳过去就行了。



这个地方需要较为精确的操作才能拿到上面的嘴唇，步骤是：从右下第一个台阶最边缘起跳，达到最高点后让嘴唇向左上伸出，多试几次就会成功。



这个地方出现的朋友需要八佑卫门不停地亲她才会扔出道具（一点都不矜持...）。



BOSS战只要遵循上去躲下去打的原则就能轻松应付了。

最后的提示

本关的部分道具都在较高处，从下面看只能看到一点点，稍不留神就会错过，大家切记要细心。

その3
オーサカへいく
そのまえに

第三关



这个苹果隐藏得很高，必须从右边台阶上跳起后用嘴巴抓住障碍物慢慢移动过来。



这里的若隐若现会攻击主角的蝙蝠叼着的不是嘴唇，它也是敌人的一种，不过是会变身成为蝙蝠罢了。



台阶上面全部都是带刺球形敌人，硬闯无疑是自杀，这时在它们上面一点的位置使用回旋标就能打出几个透明的台阶了。

最后的提示

在水下冒险有一样东西是不可避免的，那就是浮力。它让主角的行动非常缓慢，指令发出去了得不到即时的回应，因此，每前进一步都要看清楚四周状况，否则死了之后又要忍受一遍漫长的“蠕动”了。

その4
オバチャンよりも
こわいもの

第四关



BOSS会分成三个部分，每个部分都有攻击力，但是只有打击它的头部才有效。BOSS的HP不高，跟它硬拼也能战胜，若要巧胜的话就需要跳上跳下将其他两个部分引开后再攻击。



这些大娘打不死并且害羞之后恢复比较快，除此之外的其余特征跟普通敌人没什么不同。

最后的提示

本关第二次出现奖励关卡，注意那里有两个隐藏的道具。

その5
こおりももやせ！
せいぎのくちびる

第五关



用回旋标击打红色着重指明的地方可以得到三个嘴唇。



小心红线框住的苹果是不能用回旋标打到的，不然就得不到了。



用回旋标打一下这个棒球它就会围绕八佑卫门旋转，起到保护的作用。

最后的提示

在这关冒险要小心黄皮肤小个头会粘住八佑卫门的敌人，此外就是操作一定要熟练，相信经过四关的磨练这点一定早已达成。



第六关



这个地方要用如图所示的方法才能上去，注意别太靠近粉红色的敌人。



如果已经把下面的道具搜刮干净，那么抵达这个位置时就可以按照箭头的方向猛跳了，注意着地后小心操控！



在这个地方拿到隐身衣，千万注意这个台面上移动速度很快的黄皮肤小号敌人。



第七关



图中着重框住的地方隐藏着一个敌人，当八佑卫门接近时它会突然冒出来，速度之快根本无法躲避，所以一定要提前把它解决掉。



这个巨大化的八佑卫门是个传送门，它会把主角传送到按照正常途径无法到达的地方，不过中途的道具就拿不到了！抵达之后要提高警惕，那里有移动速度快的敌人。



这里的这个马蜂窝可不是背景，而是实实在在会伤人的凶器，再加上可供站立的台阶会消失，所以别一慌张就撞了上去。



这里有两个陷阱，有一个还是活动的^_^！



在红色方框内的小旋风靠近蓝色方框内的物体时发动回旋标击打它，然后它就会打破八佑卫门无法打破的紫色方框和蓝色方框内的障碍物。

最后的提示

本关绝大部分时间行动时都会有很厉害的惯性，因此要想第一遍玩就集齐全部道具几乎不可能，还是先熟悉了地形再说吧！



到关卡后期，爬上藤条吃掉咖啡色道具八佑卫门就会变成一个小箭头，这样就能进入图中标注的地方，然后再吃掉一个相同道具后变成武士才能出来。

最后的提示

这个关卡可以说有两条路线，其一是进入传送门，其二是按照正常方式进行，敌人的AI有所提高，陷阱也很多，所以在第一次进行这关时最好选择一条路线后走到底，见识见识众多的新玩意之后再争取收集到全部的嘴唇。



第八关



关底BOSS是一只残废(?)的蜂王，它的攻击靠手下完成，建议在它没出现时不停地高速旋转来灭掉杂兵，它出现之后切记只能"亲"一次，不然就会被拉过去损血了。

最后的提示

变身的道具在这关又多了一个，那就是变成绿色蠕动看着有点猥亵的动物，好坏特点参半，要想完美过关可要好好计算一下到哪里该变以及变成什么。另外，"しばらくおまちください"是请暂时等待的意思。



看见八佑卫门左上角露出的一点点嘴巴了吗?一定要小心！



把一开始出现的道具吃掉变成小麦色的皮肤才能撞碎咖啡色的障碍物。抵达图中所示的位置后由于八佑卫门先天的缺陷所以可以原路返回走别的地方了。



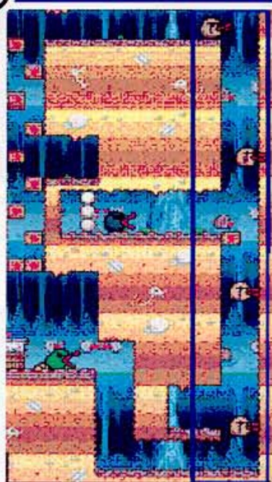
第九关

最后的提示

比较简单的一关，有几条分支，全都走完之后再去终点吧。



第十关



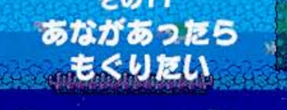
一开始八佑卫门必须变身成小箭头才能前进，所以路上的很多道具就不能拿到，不过在稍后就又可以变成小麦色的皮肤，所以道具都得倒回去拿。这幅大图当中用蓝线指出的地方是笔者慢慢将障碍物清除之后的样子，之前这里有很多障碍物，需要不断地上下再加上高速翻滚才能一一搞定，操作需要尽量精确，不然障碍物没清除反倒跌落到下面就得重来了。



在会飞的朋友的带领下来到这个全部是宝物的地方，要注意高速旋转把障碍物打碎的同时不能拿取宝物，只有停下来之后再去取，所以要注意到最后一段时别转得太严重，不然碰到朋友就会被带走了！

最后的提示

玩这关要有耐心，很多地方都要长时间的上上下下加上翻滚才能达到目的，只要细心一点全嘴唇收集不是难事，另外要注意整个关卡的主色调跟那种隐藏着的敌人很接近，所以眼睛一定要瞪大哦！



第十一关



玩这关要有耐心，很多地方都要长时间的上上下下加上翻滚才能达到目的，只要细心一点全嘴唇收集不是难事，另外要注意整个关卡的主色调跟那种隐藏着的敌人很接近，所以眼睛一定要瞪大哦！



到这里后别怕过不去，红圈不是正圈着一个隐藏的台阶吗？



利用浮力，慢慢地飘过去。



进入第二版面吃掉果实就可以变成鱼，这样行动会方便一些，比如完成第三幅图片所示的隐藏要素。



从这里走相当危险，上有针刺下有深渊，对自己没信心就走上面的路吧。

最后的提示

陷阱到处都是的水下关卡，要有很高的操作技巧才能取得全部嘴唇，各位努力。



第十二关



看见那个淡黄皮肤外圈的圆了吗？用回旋标打它一下它会飞快地掉落三个嘴唇，留心别错过也别让嘴唇掉水里了，不只这关，很多关都有这个东西，注意八佑卫门头上是否冒出“？”符号就行了。



这个位置让八佑卫门别去乘坐浮游木板，应该按照箭头所示往上面走。





到左边这张图的地方后就不用往前了，不然90%的可能性会损血。正确的做法是回到右边图片的位置坐船过去。



第十三关



虽然这里的浮游木块会变形有一定的危险，但是如果选择使用隐藏台阶会发现是死路一条。



这里有些危险，下来的时候容易靠近红框提醒的水流，这样就会像图中的八佑卫门一样损血了……



上图的蛋糕用回旋标根本拿不到，应该站在如图所示的位置，然后让嘴巴往左下伸。



要吃到图中右上角的苹果，比较好的方法是先让蓝色的敌人害羞，然后粘住它作为踏板再跳起来伸长嘴巴去吃。



掉下去不但不会死，还会吃到很多嘴唇。



BOSS交叉攻击时站在它们中间是最安全的（你有本事跑到远处也行……）。



只有攻击图中八佑卫门下面的那条小鱼BOSS才会受伤。

最后的提示

这关难度不大，注意跳跃时要先搞定蓝色敌人就行。



第十四关



这种情况下遇到隐藏的敌人最好的办法是拉长嘴巴后再起跳。

最后的提示

黄颜色小号的敌人在这关比较多，一定要看清楚它们的动作之后再行动。



可供站立的平台比较狭窄，小心那个家伙。



这个地方既危险又麻烦，很容易就会掉下去又需要重新爬上来，一定得先让敌人害羞再借助它通过这里。



第十五关



桥上面的三个家伙一定要用下面得到的保护圈干掉。

（未完，第十五关见下期）

12月13日日本发卖

PSX实力彻底分析!

PSX大揭秘



←——好想把这个录下来啊!——如果这么想的话,只需按一下录像键,就可以马上开始录像了。

PSX彻底解析之1 录像·编辑机能篇

硬盘/DVD刻录机的核心功能是录像·编辑机能。此次推出的PSX最大的魅力所在就是搭载了大容量的硬盘,拿DESR-7000来说,该机型可以连续录制媲美DVD高画质的影像53个小时,如果降低画质的话则可以录像约325个小时。而且,更对应可以用来录制电视节目的电子节目表"GGUIDE",可以非常方便地预录长达1周时间的电视节目。

复制到DVD上

如果想保留录制好的影像,一般来说都是刻在DVD盘上。由于DVD基本上不会受到摩擦和热量的影响,所以它是非常适于保存的媒体。PSX对应DVD-R和DVD-RW两种规格,从硬盘复制到DVD盘上的速度为12倍速,而且预定日后还将可以对应DVD+RW。

对应媒体	
DVD-R	1次性写入
DVD-RW	可反复擦写约100次



←在菜单图标中选择复制选项。

↑最高刻录速度为12倍速。在SLP模式下只需5分钟就可以刻完约1个小时的节目。

Check 预定进化为24倍速的刻录速度

虽然从硬盘刻录到DVD盘上的速度由最高24倍速变成了12倍速,但预定今后会有所提高。

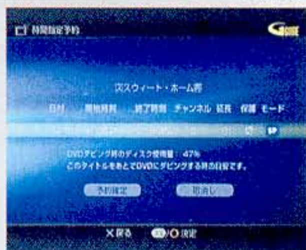
"我们目前不会改变PSX光驱的性能,所以只能用软件来控制速度。预定将来可以对应更加高速化的刻录"

(松冈)

简单录制电视节目!!

PSX完全支持电子节目表"GGUIDE",所以录制电视节目可说是易如反掌。用户只需检索自动更新的电子节目表,就可以预约录像了。而且,不用担心出现像VHS录像带一样带子不够长的问题,能够将大量的影像存入硬盘中。DESR-7000和5000型的机能差别只有硬盘容量不同,其他完全一样。另外,用户可以随时掌握剩余的可录影时间。





↑用户可以自己设置预约录像的日期时间,当然也有"每周录像"的选项哦。

超级便利的GGUIDE!

使用电子节目表,用户最多可以录制8天、30个节目,而且还可以按照不同的类型进行检索。如果有想看的节目,只需提前确认节目内容,然后点一下预约键就可以完成预约了。

内含编辑机能

PSX搭载了可以剔除CM等的删节编辑机能。选择编辑指令,就会显示出每一格间隔0.5秒的小图像。用户只需选择剔除部分的起点和终点就可以了。操作非常简单,给人的感觉就好像是在玩游戏一样。但是,无法进行影像的切换等高难度的编辑。



↑利用PSX的编辑机能,选择想删除的部分,免除插播在节目中的广告困扰。

单刀直入的疑问Q&A 录像·编辑机能篇

——在玩游戏或者播放DVD时,是否可以使用硬盘录制电视节目呢?

松冈 因为游戏、DVD播放和录像机能都可以独立运作,所以互不冲突可以自由使用。当然,玩网络游戏的时候一样也可以录像。但是,把硬盘里的内容刻在DVD盘上时是无法录像的。如果刻录时正好赶上预约录像的时间,PSX会优先刻录,这一点需要格外注意。

——可以改变小窗口的图像吗?

松冈 小窗口的图像基本上是录像开始时的画面。但是只需简单操作,小窗口的图像就能变成自己喜欢的场面。

——是否可以用键盘输入录好的影像名等?

松冈 键盘只能用在游戏里。影像名等的输入必须使用画面上显示的软键盘。

——可以使用DVD-RW等直接录制电视节目吗?

松冈 不行。由于PSX搭载了大容量硬盘,所以可以写入大量的影像。我们不想把机能搞得太复杂,所以把想留下来的东西保存在记录媒体上是最简单易行的办法。

——能把DVD影像转到硬盘上吗?

松冈 不行。

——高画质影像模式"HQ"和可以长时间录像的"SLP"模式在画质上有什么差别吗?

松冈 HQ和SLP在画质上有很大的不同。由于PSX设置了6种录像模式,所以大家可以根据录制的节目和目的,分别选择高画质或长时间进行录像。

——PSX和电视接驳的时候,是否需要电视天线的分线器?

松冈 因为PSX没有天线输出,所以当分别使用PSX和电视时,或者切换节目时,就必须使用分线器来配线。当然,即使没有分线器也一样可以使用PSX的调谐器看电视。

——用PSX刻录的DVD可以用其它公司生产的DVD机播放吗?

松冈 PSX刻的DVD盘,由于使用了自动终结(互换性高处理),所以只要格式对应,刻好的盘也可以在其它品牌的机器上播放。

——刻过一次的DVD-RW是否可以追加刻录呢?

松冈 因为PSX使用了自动终结,所以无法加刻。想再刻一次的时候,必须把DVD格式化才行。



↑这就是输入文字用的软键盘,可以输入日文汉字和平、片假名。

PSX彻底解析之2 游戏机能篇

由于PSX搭载了PS2的机能，所以不仅可以玩PS、PS2的游戏，更对应网络可以玩在线游戏。这里，我们就介绍一下游戏玩家们所关注的PSX游戏机能的情报。

版面所限，播片播音等功能略去。



游戏的启动方法?

和PS2不同，光把盘插进PSX是无法启动游戏的。插进光盘后，玩家还须从菜单画面中选择“ゲーム”（游戏）和“ディスク”（光盘），游戏才能启动。一旦按了遥控器上的“QUIT GAME”键后就会回到菜单画面，游戏结束。


↑在这个画面下除了可以启动游戏外，还能对记忆卡进行管理等。

Check 从12月13日起登陆网络体验在线游戏!

根据11月27日发布的变更事项，12月31日发售的PSX无法享受Play Station BB服务。不过这并不代表不能玩网络游戏，只是不能享受Play Station BB宽带服务而已，现在发售的PS2在线游戏仍然可以照玩不误。怎么样，是不是很多人都松了一口气呢?



单刀直入的疑问Q&A 游戏机能篇

——所有的PS、PS2游戏都可以在PSX上玩吗?

松冈 基本上所有的游戏都可以玩。不过，PSX只有一个USB端口,所以不能玩多端口的游戏。

——那么，周边机器呢?

松冈 大部分的周边机器都可以使用。但是，记忆卡插槽和手柄端口的位置是分开的，所以无法使用MULTITAP。另外，由于记忆卡插槽形状的关系，所以也无法使用PocketStation。

——可以把游戏的影像录制在PSX的硬盘上吗?

松冈 影像、图片和游戏三者在硬盘内的领域截然不同，所以无法将游戏画面录制下来。

——虽然PSX发售时并不对应PS BB服务，不过是否可以玩网络游戏呢?

松冈 目前发售的PS2在线游戏都可以玩。而且，还可以把游戏安装在硬盘里。不过，也有部分游戏的使用方法不太一样。详细情况，我们今后会刊登在索尼主页上。

——PSX关乎游戏的硬盘容量是事先决定好了的吧?

松冈 游戏的硬盘容量是40G，和Play Station BB的用户相同。PSX在出厂阶段，硬盘内就设置好了游戏分区。当然，用户可以自己改变设定，不过设好的游戏分区也有可能受到影像录制等的影响，将会自动减少容量。

游戏机能的○和X

在数据的读取时间和游戏等方面，PSX和PS2并没有太大的区别。虽说游戏的启动稍微麻烦了一点，但也只是按一下键而已，用PSX玩游戏无甚疲劳感。如果要说有什么遗憾的话，大概就是无法将游戏内容录制在硬盘上以及不能对应部分周边机器吧。



记者之眼

全新的设计、搭载大容量硬盘、可以兼容PS2游戏等众多买点，PSX可谓是出尽了风头。不过，PSX身上也有12倍速的低刻录速度，无法对应DVD+RW等实质性的缺点。再加上硬盘/DVD刻录市场上的竞争对手东芝、先锋、松下、夏普、Victor等厂家也相继发售了PSX的对抗机种。PSX所背负的负面因素似乎远远超出了先前的预料。

和PSX相比，前面所举的6家公司的产品（PSX同等价格段的产品）同样也具有各自独特的魅力。这些产品搭载了动画小窗口、快进播放、直接刻录在DVD-RW上等众多PSX没有的机能。但是，在硬盘容量和价格上PSX则毫无疑问的占据着老大的位置，再加上它可以通过网络追加机能，所以仍然具有很强的优势。

另外，使用PS2引擎的便利菜单系统也是一大点睛之笔。可以说索尼产品的特点就是将家电和游戏机融合为一体。

最后，松冈指出“PSX并不是为了AV机器的FANS，而是面向喜欢录制VHS视频的一般用户所开发出的商品”。PSX摒弃了复杂的机能，最大限度的追求硬盘/DVD刻录的纯粹乐趣。

日本各大公司出品的硬盘/DVD录像机的规格比较

公司/机种名	实价(日元)	HDD容量	盘片的规格	EPG	LAN	高速录制	主要特色
SONY/PSX7000	99800	250GB	DVD-RW/DVD-R	○	○	12倍速	业界最高硬盘容量
SONY/PSX5000	79800	160GB	DVD-RW/DVD-R	○	○	12倍速	与PSX7000相比硬盘稍小
东芝/RD-XS32	85000	80GB	DVD-RAW/DVD-RW	×	×	24倍速	可DVD-R/RW直接写入
先锋/510H-S	90000	80GB	DVD-RW/DVD-R	×	×	24倍速	卫星调谐器，章节编辑
先锋/100H	10万	120GB	DVD-RAW/DVD-R	○	×	24倍速	MPEG4录像功能，SD卡插槽
夏普/HR350	75000	120GB	DVD-RW/DVD-R	×	×	12倍速	业界最薄机体，编辑机能充实
胜利/MH5	10万	120GB	DVD-RAW DVD/RW	×	×	不对应	DVD光盘与硬盘同时录像

GBA周边杂谈

最近一直在网上闲逛，虽然要花不少的时间，但是却发现了不少好东西。当然我这里指的是和GBA相关的物品了。

银行烧录卡

烧录卡这东西现在已经很火了，GBA玩家大都持接受态度，因为我们在D卡上的开销不算少了。除国内打得火热的几家厂商以外，又发现了一个新出道的“小兄弟”--银行烧录卡。（图片01）



（图片01）



（图片02）

■这个卡有以下几个特点：

1. 内建 128Mb Flash
2. 支持USB1.1 ，ME / 2000 / XP / 98 (DRIVER)
3. 置入SD / MMC 后成为优盘
4. 支持 SRAM / FLASH / FLASH 1M / EEPROM 4k / EEPROM 64k
5. 具备聪明卡功能
6. 不需要驱动程序，任何一台PC皆可抓到
7. 操作简易，视窗界面

这个家伙看上去真是个头不小，但是功能方面却和很多烧录卡都有得拼。首先，这个周边内带128M的闪存空间支持把游戏拷贝到里面运行，单看容量方面好像很小，也很难满足广大烧录卡的用户，但是不同的地方是它还可以插入一般数码相机用的SD或MMC卡来存游戏，这样的话大家可以想想，数码器材的记录卡要比烧录卡便宜很多，而且还可以和数码器材混用。就算是弄个128MB的SD卡（相当与卡带容量的1G），而大家要买一个1G的烧录卡的话那价钱可就有点……但数码器材上添个128MB的卡却是很平常的事。值得注意的是，这个外装的SD或MMC卡并不是来直接支持运行的，而是要通过几个把SD或MMC卡上的游戏拷贝到卡带自带的闪存中运行，虽然麻烦点，但是容量发面可是会节省不少钱啊。很适合有数码器材的朋友，在不需要花太大价钱的情况下就可以获得大容量烧录卡。尤其是适合那些没有PC或者烧卡不方便的朋友，可以一次存上几十个游戏的说，呵呵。而且即使有了新的卡带也可以不必把设备拔下来，直接插到后面那个新的差卡口即可，同时也可以插其他的设备哦。

烧录方面直接是USB口接入，速度应该不是问题，而且线材也很专业，似乎很少有厂商的烧录卡在线材上使用“抗扰环”。（图片02、03）

SD电影卡



（图片04）

说完烧录卡我们再回过头来看看电影卡。自从AM3提出这个东东已经快一年了，除了AM3以外国内的电影卡大家应该也有所了解了，那么这回偶再给大家一个--Movie Card & MP3 Player Adapter for Gameboy Advance SP（以后简称MMG）（图片04） 。好长的一大串鸟语啊，不过这个东东的产地可明明白白写的是……

从外形上看这个要略微比我在《掌机迷》上介绍的那个电影卡稍微大点，一个是使用CF卡，一个是使用SD卡，而且功能都是可以看电影和听MP3，惟一不同的就是，这个MMG自带一个耳机插孔。这个小东西看似不起眼但是对于SP来说可是个不错的设计。SP由于本身的设计造成了无法使用普通的耳机，使用的时候要外界一个转换器，有了这个插口耳机插口就可以省去了（那个转换器偶可是坏了好几个了的说）。不过现在这个产品没有看见有中文支持，而且25美元的价钱也是够高的，总之又多了一个选择。



（图片03）

除了这些以外日本方面也多了不少好东西，比如USB接口GBASP充电器（图片05），这个售价仅780日元的充电器对于我们来说很实用，只要接上PC就好。掌机这种到处带的东西充电的110V电源是让人头痛的，又是要变压器又是要充电器的，不过有了这个家伙就轻松多了。另外还发现一个SP的座充（图片06、07），这个东西可以直接把SP装上然后一边充电一边游戏，和普通充电器相比绝对不会因为乱动造成接口接触不良短路的现象，售价1880日元也不是很贵。

充电电池包

既然讲到了 充电器，那么最后就说说电源，要是在外面玩的起劲（比如正晒着“太阳”）突然没有电那是很尴尬的，而且SP不是普通电池。那么有一个充电电池包对长时间游戏可是很有帮助的（图片08、09）。这个东西在充电50分钟后就可以提供5小时的电力，而且提供两种连接方式，既可以挂到腰带什么地方也可以直接连接到GBASP本体上面，很是方便的东西。“超级掌机中毒症”患者适用。

现在掌机的各种周边真是让人看得眼花缭乱，官方的非官方的一大堆。不过受益的还是我们玩家，以后针对掌机方面的新东西偶会尽我所能把详细的资料搜集给大家，敬请期待^-^。

■文/gokumine



（图片08）

（图片07）

（图片06）



（图片09）

（图片05）

重新认识我们身边的MIDI

MIDI，全称The Musical Instrument Digital Interface，数字乐器界面。

说到它，经常接触电脑的朋友肯定不会陌生：MIDI，电脑音乐呗，很多朋友对MIDI的了解似乎仅仅在这个层面。甚至对MIDI还抱有一些误解，说什么MIDI音质差，MIDI是小孩子听的什么。不错，虽然MIDI一直以来都是电脑音乐的代名词，但MIDI实际上并不是什么音乐，准确的说，它是一种语言，一种所有电子乐器都能“听”懂的语言。大家在真正了解MIDI以后，一定会觉得以前这些想法是多么不正确。告诉大家，我们玩的很多游戏甚至是电影都已经完全抛弃了传统的乐队配乐而完全采用MIDI配乐了。而音乐行业中MIDI技术的使用更是由来已久。为什么在我们耳朵里听去“幼稚”的声音效果会有这么大的能耐？大家往下看就会知道答案。（由于写这篇文章的目的是让大家对MIDI有一个正确认识，并且能用最简单最低成本的方法感受MIDI的威力，所以过多的术语就不谈了，只谈谈关键性的一些东西。）

听过MIDI的人都知道，MIDI文件是很小的，一首十分钟左右的的音乐一般就几十KB。很多人不知道这是为什么，而把原因归为：因为MIDI的音质差（-_-b.....我发誓这是别人对我说过的）。其实，MIDI文件很小的原因不是因为什么音质问题，而是因为一个MIDI文件里面根本就没有包含任何的声音数据（各种波）。打个比方：诸如MP3一类的波形声音文件，我们把它们看作是一盒磁带（当然，你看成音乐CD也行…）；而MIDI文件就好比是一张乐谱。乐谱里记载的音符本身是不会发声的，而MIDI文件里记载的正是电脑看的“乐谱”。MP3这样的波形声音文件记录的是每一时刻声波的变化，而MIDI里记载的是诸如：某一时刻用某种音色演奏某一个时值的音符，这样的数据。所以，MIDI文件小巧也就不奇怪了。但是，既然MIDI没有包含任何的声音数据，那MIDI是怎么发声的呢？由此引出一个重要的东东：

波表——波表简单的说可以看作是一个“乐器声音样本总集”，里面用波的形式存放了各种乐器的音色，这些音色都是真实采集然后再处理的。声卡读到MIDI文件里需要演奏什么音色的音符，就会到波表相应的地方去寻找并播放出来。这样就完成了一个音符的播放。衡量波表质量优劣的一个重要指标是波表容量，由于波表是将真实乐器的音色采样录制下来行合成处理后产生的，所以波表越大音色采样就越真音质也就越好。现在的PCI声卡一般提供2M-8M的波表，而专业的波表容量更是达到64M以上！而广大使用集成声卡的朋友的“默认”波表则更是“寒酸”得可以。正是因为这个原因，同一首MIDI在我的机器上如同天籁，而到你的机器上也许只是些电流声。

MIDI“乐谱”的解读靠声卡完成，而发音则靠波表完成。硬件和波表的优劣决定了MIDI播放的效果。也许正是由于这两方面设备的不具备。导致大家长久以来对MIDI不嗦一顾吧。其实只要有一个好的波表的话，我们就能立刻感受到MIDI的威力了。

专业的设备我们肯定买不起也没必要买，但如果你连投资一块好一点声卡的钱也想省去的话。那我强烈推荐你使用YAMAHA的S-YXG100！（这个软件很多地方有下，随便搜索下就能找到，完全免费）它本身是一个MIDI播放软件，但却带有4M的波表。对于一般用户而言，这4M波表的效果和原来的WIN自带波表的效果比起来简直就是鸟枪换大炮，翻身农奴把歌唱啊！！（T_T~~原来MIDI也可以更美的~~）软件安装完成后，请先到“开始——设置——控制面板——声音及多媒体”里把“MIDI首选设备”换成“YAMAHA SXG Driver”（如图1）。这样WINDOWS播放MIDI时候首选的波表就是S-YXG100了。然后在“控制面板”中打开“XG Synth Driver”进行下必要的设置。“简易设定”不管它，选择“详细设定1/2”（如图2）。其中的"wavetable发音数"选择256，这是在播放MIDI时允许同时发出的最大声音数目。选择过小的话较复杂的MIDI中的一些音就会被“屏蔽”。“CPU最大占用”一般选择50%-70%就可以，因为软波表是靠CPU来运算的，所以遇到复杂的MIDI的时候，选择较大的占用率比较好。当然，现在动辄上G的CPU都能很轻松的胜任这项工作。“接受效果”里把三种效果全选上。“音质”当然选择CD音质了。旁边的directsound一项选择“打开”。这样一来，我们就可以在“详细设定2/2”里调节“响应时间”了（MIDI的发声都不是实时的，调节这个会使延迟减少）。最后点击“应用——确定”即完成设置。然运行S-YXG100！自己的MIDI播放器XGplayer（如图3），点击“文件夹”标志会出现设定播放窗口（如图4）。其中的“播放一览表”中显示的是在等待播放队列中的文件，要追加MIDI文件的话，请点击“媒体文件”找到自己要追加的文件后点击“追加”即可。要从列队中删除一个文件的话，只需在“播放一览表”中选择要删除的文件，然后点选边上的删除就可以了。注意一下，这里的删除只是把文件地址从列表中去掉，而不是真正的删除文件。选择好歌曲后，就可以播放了。基本的播放操作和一般的音乐播放软件没什么区别。要说一下的是，XGplayer里集成了一个只针对MIDI有用的简易混音器（如果默认没有打开的话，请点击图中（图3）黄圈中的按钮打开。混音器面板的上方有一排按钮，左边半排按钮提供乐器侧重功能，可以选择着重使用哪类乐器来表现MIDI乐曲，从左到右依次为：钢琴、管弦乐队、打击乐器、合成器、合唱团、电子通俗乐器、音乐箱、性质。右边半排提供类似环境音效的调控功能，从左到右依次为：大厅、房间、舞台、延迟、回音、自动盘、凸缘器、合唱。点击相应的按钮就可获得效果。如果觉得效果不够的话，还可以通过调节旁边的计量槽来增强效果（如图3中绿圈处）。



（图片01）



（图片02）



（图片03）



（图片04）

完成上面一系列的调试后，听听现在的MIDI（推荐用S-YXG100！自带的MIDI乐曲试听）。是不是比原来好太多了？其实，相对于专业的MIDI波表而言，这最多算入门级的效果而已。毕竟这个波表只有4M，容量限制了它的表现。（我现在做MIDI用的波表，光一个浊音吉它就有5M大！）想想N多电影和游戏里美妙的乐器都是直接用MIDI做出来的（做出来后再转格式），再对比从前和现在自己机器上MIDI的效果，想必大家对MIDI又有一个新的认识了把。至于再深入一些的MIDI知识以及如何用最小投资取得更好效果的方法，咱们以后再讨论。当然前提是这一篇文字不被老编小编枪毙才有可能。（笑~）

（有兴趣的朋友可以加我的Q：21220763）

■文BY SEGA0654

SP音响

SP专用迷你扩音器

迷你音箱＋风扇 2 IN 1



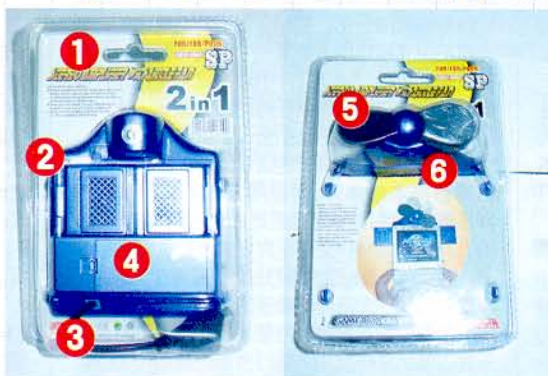

迷你音箱

SP迷你音箱+风扇，与它的同门师兄（仅音箱）一样，是挂在GBASP的上盖上使用的——任天堂在设计SP时，已经于屏幕两侧预留了四个外挂接口，就是为了扩展型周边的使用。本品设计相当巧妙，无论是安装还是取下，皆简单可靠。需要两节七号电池供电，电池仓位于制品后部。另外，因为电扇需由电机驱动，因此这款2合1产品在重量比单纯的迷你音箱要重一些。独立音量调节，独立风扇开关。立体声输出，实际效果火爆刺激，以超级魂斗罗测试，感觉远远超过SP自带的小喇叭(单声道)。

[优点] 小巧强劲

- GBASP自带的喇叭为单声道，效果较差，容易失真。本制品有效弥补这一不足，实现立体声音效，音量特别强力。
- 接驳方便，直接挂于上盖而且稳固。
- 拆装方便，易装，易御。
- 独立开关控制音量（和风扇）.
- 独立电池供电，不用担心SP电池。
- 风扇风力确实很大，而且噪音低。

外观视图



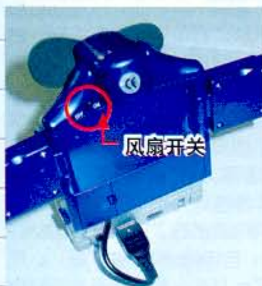
出口制品，标准的超市安全包装

制造公司：圣嘉电子
联系电话：020－81291742
参考价格：80元
http://www.xinga.com.cn

图示说明	
1	超市包装，强力塑封，保护器材
2	可展开的音箱部分
3	CE安规认证
4	电池仓，使用两节七号电池
5	风扇扇叶部分由安全软性材料制成
6	小型电动机转子部份可调角度
7	挂钩部分公差精密，极利装卸
8	电池仓打开状
9	制品通过SP本体的充电接口 连接

实战报告





←↑二合一的开关有两个，一个是音箱的（音量调节还是靠GBASP上的开关），另一个是风扇的开关，随心所欲，想怎么玩就怎么玩。

稳固依附



可轻松安装或取下

测试结果

音箱音质	●●●●○	制造工艺	●●●●●	外观造型	●●●●○
实用程度	●●●●○	便利程度	●●●●●	包装安全	●●●●○

电软官方

本品适合哪些玩家？

严重怀疑SP本体音质的玩家和爱出汗者：)

规格 两种款式备选

天语测试时，打开的是“带风扇”的产品。说真的，当时是不觉得有啥新鲜的，光看不玩，只道是“喇叭上还带个小电机驱动的风扇”——但直到放进电池打开开关运转起来，小风儿嗖嗖直吹（这大冬天的真有点冷），方才意识到这款产品是多么的有趣，夏天玩时一定爽。至于小音箱的效果，因为用的是狂暴的超级魂斗罗测试——把音量开到最大，感觉非常强劲，且喇叭无失真。



↑这就是普通款无风扇制品的包装背面。



※不需要风扇功能的玩家，可以选择“音箱”款式

文BY：天师

邮购情报请见本期电软P86!

金手指卡

PS2全中文金手指

金手指系统，是主流机种不可或缺的游戏伴侣，也是所有玩家的得力助手。

这次我们向大家介绍一款全中文菜单的PS2金手指，它通过“光盘+记忆卡”方式工作，同其他类型的改造工具相比，要稳定一些。

中文 易用 稳定





制造公司：圣嘉电子
联系电话：020－81291742
参考价格：60元
http://www.xinga.com.cn

外观视图





图示说明

编号	说明
1	标准DVD塑料包装盒
2	内含金手指光盘一张
3	内含半透明记忆卡一块

[优点]稳定易用

- 简体中文界面，极易上手。
- 完全兼容标准Action Replay2密码。
- 稳定地兼容各型号各版本PS2。

测试结果

兼容能力 ●●●●● 制造工艺 ●●●●○ 外观造型 ●●●○○
实用程度 ●●●●● 功能实效 ●●●●○ 包装安全 ●●●●○

特别提醒

本品适合哪些玩家？

傻瓜级菜单，适合菜鸟老鸟投机取巧

用法 超级简单



标准中文AR2菜单界面



渐进式提示，步骤明确

给"零·红蝶"创建金手指



红蝶的金手指被命名为"天天"



给主码起名"M"，准备存盘



↑用手柄输入主码



↑创建“胶卷不减”为MAX



↑输入“胶卷不减”的密码



↑存盘后选择“天天”游戏



↑确认“用金手指码”游戏



↑自动开仓，提示“换盘”

※金手指密码种类有很多，版本也各不相同，它们无法通用

邮购情报请见本期电软P86！

实战报告



如同大家看到的，上期电软的秘技天地已经强化了金手指内容，以后还会强化。这里天语代表电软官方来测试这块金手指卡，使用的密码就是上期杂志中的“零·红蝶”。

胶卷不减的画面连拍







明人在游戏里拍鬼，天语在外边连拍三张。

胶卷数被锁定在90

文BY：天师

硬件心得 电软精选最强硬件周边 打机良友 测试报告

次世代传媒 VGAME.CN

次世代商城 新春回馈读者 我51买 CD包行动！

最新热门产品！

编号:1012
迷你PS–PC
手柄转换器V代

●PS或PS2手柄以及周边即插即用●带震动可编程●49元



编号:1023
PS转XBOX
震动转换器二代

●震感极好，感觉不出是PS2手柄●39元



编号:1034
PS(2)–PC双手柄
震动转换器

●该转换器可接两只手柄或其他外设●带震动功能●49元





编号:1045
PS2专用DVD
遥控器二代

●全功能实现
●内置钮扣电池
●39元

主流机种记忆卡精选汇总！



编号:1056
GBA超级
记忆棒

●可备份各种卡带的存档●长年不掉档●49元



编号:1078
8M NGC记忆卡

●118格大容量●49元



编号:1067
PS2 16MB扩充记忆卡

●通过原装卡扩充后，可达3倍原装卡容量●79元





编号:1089
16M NGC
记忆卡

●236格容量
●59元



编号:1090
XB 8MB记忆卡

●502格标准8MB容量
●79元

第二代超强全中文金手指产品登场！



编号:1102
PS2金手指

●全中文菜单●内含一张光盘和一块记忆卡●全兼容AR2密码，稳定易用●49元



编号:1113
GBA全中文
金手指系统

●内置600个游戏密码●可自动搜索主码●全兼容VBA等内存数值密码●79元

GBA(SP)电源相关产品，随时享受乐趣！





打开效果图

编号:1124
SP外置电池盒(充电器)

●使用四节7号电池●通过CE认证●可快速完成GBA紧急充电●29元

编号:1135
SP 700毫安锂电池

●电力强劲耐力持久●59元





编号:1146
GBA三小时电
池包连变压器

●GBA专用●29元



一元钱 买CD包！

凡一次性购买次世代商城周边商品价值满51元或以上者（邮资除外）再加1元即可购得CD包一个（原价10元，可装24张光盘）每笔汇单只能购一个，限量200个，先到先得。

截止时间为2月15日，赶快行动吧！

专业级高档线材，大幅提高音质画质！



编号:1157
PS2光纤线

●可大幅提高PS2音频输出效果●39元



编号:1168
PS2 专业级
AV/S—体线

●专业级线材，有效改善画质●59元



编号:1179
PS2专业级分量线

●显著改善画质，配合带分量输入的电视可以达到顶级画质效果●65元



编号:1180
GBASP耳机转换线

●做工精细●可接上更高级耳机●19元

GBASP的超好玩音响器材，一饱你的耳福！



编号:1203
SP音箱＋风扇

●打机同时感受徐徐凉风，发烧一族必备●音箱与电扇开关独立●使用7号电池两节●49元



编号:1214
GBASP耳机

●SP专用接口，立体声●19元





编号:1191
SP迷你扩音器

●固定于GBA上盖，安装简便可靠●外型小巧美观●独立音量调节●立体声效果●35元

以上产品均由圣嘉电子出品并提供质保，技术支持电话：020–81857548 81291742，论坛网址：www.xinga.com.cn/forum

为你的爱机找一个舒适的家！提供更好的保护！



编号:2013
GBA豪华尼龙手提包●16元



编号:2024
GBASP便携包风格4●25元



编号:2035
GBASP便携包风格3●25元



编号:2046
GBASP便携包风格1●25元



编号:2057
SP防划防震套●19元



超低价

编号:2068
PS2垂直座●15元

热门游戏动漫周边大集合！款款令你心动！限量发售，售完为止！

热血少年漫画人物再亮相，究极龙珠战士大集合!!!



编号:4015
龙珠战士棋座十八件组

- 实心塑胶材质，平均高约10cm，龙珠饭斯收藏必备
- 《七龙珠》主要人物棋座首办18件套　●129元

热门动漫画角色手机挂件超值组合套装!!!



编号:4048
宫崎骏动画角色手机挂件四件组

● 宫崎骏动画角色挂件(《魔女宅急便》之黑猫吉吉《龙猫》不同组合A、B两款《千与千寻》之无脸男+魔神)造型可爱，再现原作角色风貌，实心塑胶材质，平均高约8cm
● 一套4件　●19元

编号:4037
《棋魂》角色手机绳挂件四件组

●人物高约5cm，实心塑胶材质。人物造型传神，上色柔和，是非常受欢迎的棋魂周边产品。
● 一套4件　●19元



编号:4026
《全职猎人》角色手机挂件五件组

●《猎人》主要人物手机挂件,实心塑胶材质
● 一套5件　●24元



邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。
  (例：周边1034,2046,3047)
- 邮资标准：100元以下(含100元）邮费为商品总价的10%(例：选购29元的商品邮资即为2.9元),100元以上邮费统一为10元。以上邮资含挂号费、包装费及邮寄费。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
  邮编:100011　邮购电话:010-64472177

火影忍者男性三人组，超大挂饰登场!!!



编号:4059
火影忍者超大玩偶三件组

● 国内超人气趣味忍者动漫《火影忍者》的三个主要人物挂饰，做工精细、色彩鲜艳，完美的表现了各个人物的性格，实心塑胶材质，平均高约8cm，附透明包装
● 一套3件　●30元

看看谁是真正的速度之王!!!



编号:4060
索尼克与阿童木二件组

● 实心塑胶材质，平均高约8cm，附透明包装，造型与姿态上有异曲同工之妙。
● 一套2件　●20元

永恒的经典游戏《最终幻想》多款精品周边任你选!!!

编号:5016
超大型仙人掌召唤兽毛绒玩具

●《最终幻想》里的超人气大型召唤兽毛绒玩具
● 40CM高，做工精细　●36元



电软编辑与召唤兽实样合影，可以当枕头啦！



特别推荐

编号:3047
最终幻想X-2笔记本

●全不锈钢制造！有通用的资讯页和年历页，利于检索，手感贵重　●48元



编号:3014
最终幻想X-2光碟簿

●全不锈钢制，可放10张CD或DVD，打开后呈扇型收纳方式，不伤盘　●39元



编号:3025
最终幻想X-2打火机

●仿ZIPPO，包装豪华。全不锈钢制作，嵌精美FF-X2图腾，带火石　●29元

掌机迷打假队全力炮制的【假货暴光特大号】

暗箱造假一概揭发

掌机迷帮你练就识别伪劣产品的火眼金睛

打算在春节疯狂采购爽花一笔的玩家必须关注

打



面对掌机假冒之势你如何防范？

如何避免买到假货？

独家披露掌机硬件造假过程·触目惊心

假冒翻新亲身教你实际辨别心法·绝密真传



本刊新春倾情奉献
帮你荷囊精打细算

贰零零肆

1月15日上市

PG工房

无间“盗”——来自“敌人”内部的报告书 / 特稿：掌机游戏中的反面角色 / 独步研究：牧场物语 矿石镇的伙伴们女孩版 / 重头攻略：铁臂阿童木 / 主打攻略：洛克人EXE 4 红日·蓝月 / 终结研究：真女神转生 冰之书&炎之书 / 深入研究：指环王 王者归来 / 剧情攻略：007～得与失 / 问答无双新春特大号……更多精彩内容，春节强档一扫而光！

ANIME NEW POWER

动感新势力

动画欣赏与导购资讯

DECEMBER.2003

Vol.11

售价:8.8元

● 动画预告与介绍

Planet-ES

钢之炼金术士

新撰组秩闻录

愿此刻永恒

真月谭 月姬

● MTV欣赏

机动战士高达0083 片尾主题歌

MAGIC

SKY GUNNER片头主题歌

Towards a Far Away Sky

相聚一刻 插曲

碧蓝瞳孔中的彩虹

百变小樱片头主题歌

白金

● 影像特典

WITH LOVE

与爱同行



圣诞特别企划

青蓝圣诞特别篇

圣夜的天使

2003全年动画盘点特辑

秘技天地 Top Secret

受到PERFECT的盛情邀请，本期的秘技又是猛料奉献，和掌机兼日语达人“雪人”（外号SM）的援护度不断增长中，看来风秃子又有了强力的“工作伙伴”。话说回来，本期的秘技也是SM君大力提供技术支持（TS）哦，那么这次的闲聊结束…

栏目主持 星尘大海

最新最快最强

实用秘技&强力金手指

PS2 最终幻想X-2

●游戏推荐度:8 ●秘技实用度:6

※BIKINI出现

在游戏爆机一周目后，在二周目的游戏里，打最终boss是尤娜被打至濒死时，让她换装为歌姬，然后再帮其加满血，再打倒boss(之前的游戏中尤娜不能被打至濒死状态，剧情除外)，看完结局后会出现一个DRESS MODE，里面有在2002年米兰春夏时装展示会上的1-20号服装供三位MM随意选用。

在新游戏的片头动画里，尤娜穿着BIKINI唱歌的隐藏动画，在三周目的游戏中会多出一套精美的BIKINI．用上述方法，改穿BIKINI过关，会出现隐藏搞笑结局，更会出现T-STAGE MODE．里面可以让所有登场角色随意穿着上述服装，可按L1、R1左右旋转，L2、R2拉近拉远焦距，台下会有5位观众给予评分。

XZS：对本作的好感度因为不够端庄的YUNA而不断下降，现在又加上最终任务就要登场，更是恶上加恶的骗钱作啊！还是期待FF12来解救这个外传连绵的骗钱时代吧。



GBA DOOM

●游戏推荐度:5 ●秘技实用度:8

※进入作弊模式

神模式：AABAAAAA
辐射服：BBAAAAA
无敌：BBBAAAAA
狂人模式：BABAAAAA
全武器：ABBAAAAA

GBA FIFA2004

●游戏推荐度:7 ●秘技实用度:7

※踢弧线球

当从左向右踢时，在球离脚后按住方向键上时（按住，不放手）球就会渐渐向上方移动，也就是对方大门的左边，可看出是条弧线。向下则右方，同理。这种球只有A键（射门）可以踢出。弧线球经常可以让对方门将脱手，如运用好的话可以踢出，去年鲁尼在联赛中踢进阿森纳的进球。弧度的大小与球员有关，像 小贝、米哈伊………

对了，当从左向右踢时，在球离脚后快速上下地反复按，球就会怪异地上下上下的飞，(天使之翼里的必杀吗!?)有时门将对这球也爱脱手。



GBA 西红柿大冒险

●游戏推荐度:8 ●秘技实用度:7

※获得隐藏卡片

在“ラ-－ドコロシアム”与マツモトギミカ对话后会出现“ス－－タトボタンをおしてね”的字样后输入密码就能获得隐藏卡片。

パサランカ-－ド：上、右、A、下、右、B、下、右、A、下、B、A、上。

アビ-－ラカ-－ド：左、上、B、下、上、下、A、B、右、A、下、上、B。

GBA 钓鱼太郎5

●游戏推荐度:7 ●秘技实用度:7

※二道贩子**法

细心的玩家一定注意到了，第二个村子的物价要比第一个村子高得多，即使卖出价格也要比第一个村子的买价高！！！所以就可以从第一个村子囤来一些东西到第二个村子来卖！检疫挣到20000时先买个背包增加可带物品数量，这样一次就可以挣10000多！！！！最值得就是买满青蛙鱼饵，加钓竿钓丝，再买满鱼钩！

※初期能力提升

游戏最初输入主人公名字时，如果输入“つり太郎”，那么主人公最初的等级就已经达到5级，能力值也有一定提升。注意“太郎”的对应字符为“たろ”。

GBA 兵人Advance

●游戏推荐度:7 ●秘技实用度:7

※难度选择

在密码输入环境下输入NQRDGTPB。

※各关密码

2 HJRDCHMC GGRSGHMB
3 GGRSGJMC FSRSMJMB
4 FSRSMKMC DQRNBKMB
5 DQRNBBMC CSRJGBMB
6 CSRJGCMC BQRDMCPB
7 BQRDMDPC TJRDQDPb
8 TJRDQFPC SGRSCFPB
9 SGRSCQPC RJRNLQPB
10 RJRNLRPC QGRNRRPB
11 QGRNRSPC PSRJCSPB
12 PSRJCTPC NQRDGTPB

GBA 双截龙

●游戏推荐度:8 ●秘技实用度:7

※游戏中的一些空接技

1.先用蹲下勾拳把人打上天，再接个蹲下的膝盖！（AB同时按下后再按B）

2.先用蹲下勾拳把人打上天，再接个头顶，再接个飞腿！（一定要快！！！）

3.3连拳把人打上天，再接个头顶或飞腿!!





凌波育成计划＋明日香补完计划

●游戏推荐度:8 ●GF实用度:10

必须码

EC8782E0 1456E60A

资金MAX

1CBF5A18 144F25CC

明日香篇游戏可能

3CBF5AF0 1456E7AC

凌波丽的相册全开

1CBF5A68 61DFB00C
1CBF5A6C 61DFB00C
1CBF5A70 61DFB00C
1CBF5A74 61DFB00C
1CBF5A78 61DFB00C
1CBF5A7C 61DFB00C
1CBF5A80 61DFB00C
1CBF5A84 61DFB00C

明日香的相册全开

1CBF5AC8 61DFB00C
1CBF5ACC 61DFB00C
1CBF5AD0 61DFB00C
1CBF5AD4 61DFB00C
1CBF5AD8 61DFB00C
1CBF5ADC 61DFB00C
1CBF5AE0 61DFB00C





前线任务4

●游戏推荐度:9 ●GF实用度:9

必须码

EC878530 1456E79B

战斗终了后EP点MAX

1C8B86F0 1456E7A5

资金MAX

1C8B6A7C 1456E7A5



梦幻骑士4

●游戏推荐度:7 ●GF实用度:9

必须码

EC878530 1456E79B

资金MAX

1CDA4F0C 144F25CC



格斗之王2001

●游戏推荐度:7 ●GF实用度:9

必须码

EC827A64 1445F394

隐藏人物全出现

1CC4EAF8 1355EA6A
1CC4EAFC 1355EA6A
3CC4EA00 1456E7A6



J联盟胜利十一人战略版

●游戏推荐度:7 ●GF实用度:9

必须码

EDBF82E0 1325D854

任务模式总资金MAX

9C9AE328 2046E79C
9C9AE32C 2A4625CC
9C9AE330 B086E6A5
9C9AE334 0C8BFE11
9DE03CC8 10538FA5



怪物农场4

●游戏推荐度:7 ●GF实用度:9

必须码

ECBCE2F0 1456E79B

所持资金最大

9CA61724 14BE598C

训练过后能力MAX

9CC06044 3859E404

冒险等级最大

7CCC15EC 1443E7A6
3C978328 1456E7A5

图鉴全开

1C9AE328 204EE783
1C9AE32C 274EC53D
1C9AE330 374DE03D
1C9AE334 384CE7A6
1C9AE338 B34CE7A5
1C9AE33C 074DB00B
1C9AE340 374EE799
1C9AE344 15F6E79D
1CB9511C 0C538FA5

赏金MAX

玩家

1CF16150 14BE598C

一匹目

1CF18098 14BE598C

二匹目

1CF28A6C 14BE598C

三匹目

1CF29440 14BE598C

四匹目

1CF29F14 14BE598C

五匹目

1CF2A9E8 14BE598C

人气100

3CF18089 1456E781
3CF28A5D 1456E781
CF29431 1456E781
3CF29F05 1456E781
3CF2A9D9 1456E781

信赖度100

3CF18071 1456E781
3CF28A45 1456E781
3CF29519 1456E781
3CF29FED 1456E781
3CF2A9C1 1456E781

怪兽RANK变更

*=5(E) 6(D) 7(C) 8(B) 1(A) 2(S)

3CF18054 1456E7A*
3CF28A28 1456E7A*
3CF295FC 1456E7A*
3CF29FD0 1456E7A*
3CF2A9A4 1456E7A*

请注意信赖度、人气、RANK这三种，都是一行代表一只，所以没养到五只的人请勿全部输入（输入前三行）。



机动战士Z高达 奥古VS提坦斯

●游戏推荐度:7 ●GF实用度:9

必须码

EC8782E0 142C2158

掳获模式&全机体出现

4CEBAB94 1456B00C





火影忍者NARUTO

●游戏推荐度:9 ●GF实用度:9

必须码

EC8782E0 144306AC

Scenario模式对战后金钱最多

9CB9B0F8 0876E7A6

利用转蛋获得的道具变99个

9CA1FE44 0836E7A6

拿出道具后数量不减

9CA83F98 3884E7A5

游戏耗时000:00:00

9CB10A04 B076E7A1

游戏时间最大

9CB10A20 0836E7A6

资金MAX

1C05F7F4 14BE598C

任务点数9999

4C05F708 1456089C

可以使用全部角色

1C05F1B4 1456E7A8
1C05F1BC 1456E7A8
1C05F1C8 1456E7A8
1C05F1CC 1456E7A8
1C05F1D0 1456E7A8
1C05F1D4 1456E7A8

全部对战关卡出现

4C05FA2A 1456E6A6
4C05FA30 1456E6A6

剧情模式中 全角色过关回数99

3C050005 1456E788
4C050002 14564488
1C050008 F5734488
1C05000C F5734488
3C050010 1456E788

领出使用的道具99个

3C050056 1456E788

全部卷物

3C05006C 1456E788

特殊忍具

3C05004D 1456E788

瞬身卷物

3C050066 1456E788

上忍之靴

3C050063 1456E788

兵粮丸

3C050068 1456E788

云隐卷物

3C050069 1456E788

全部人偶

3C050067 1456E788

以下是全部的收集

全部卷物

1C05FA38 61DFB00C
1C05FA3C 61DFB00C
4C05FA40 1456F00C

全部人形

1C05FA48 61DFB00C
1C05FA4C 61DFB00C
1C05FA50 61DFB00C
1C05FA54 61DFB00C
1C05FA58 61DFB00C
1C05FA5C 61DFB00C
1C05FA60 61DFB00C
1C05FA64 61DFB00C
1C05FA68 61DFB00C
1C05FA6C 61DFB00C
1C05FA70 61DFB00C
1C05FA74 E1DFB00C



GT赛车4·序章

●游戏推荐度:9 ●GF实用度:9

必须码

EC878BE4 148CFFB0

全奖金&全机种出现

7C15A624 1430E74F
3C978327 1456E7A5

i堂Q 神游机大攻略



机种：神游机　类型：3D・STG
厂商：任天堂・iQue　价格：48元

星际火狐

任天堂在96年发售n64，由于其昂贵的价格和软件数量的匮乏，最终没有在中国普及开来。主机和卡带也只是在一些规模较大的游戏店里昙花一现而已，过低的普及率让绝大多数玩家错过了老任96年至2000年的大部分游戏，其中亦不乏超级大作，如“塞尔达时光之笛”，“马里奥64”，“星际火狐”等。令人高兴的是，2003年我们终于有了中文版的n64机！IQUE公司在被任天堂授权的情况下，将几乎所有的任天堂N64大作都加以汉化，我们终于玩到了第一台大陆版的中文游戏机！



今次就为大家放出“星际火狐”的高阶完全解密！

1998年发售的“星级火狐64”是一款百万级作品（指销量突破百万），由任天堂出品，宫本茂担任制作人。她是1993年在SFC上发售的作品“星际火狐”的续作，该SFC游戏依靠FX芯片计算出3D效果，除了操作感不甚流畅之外，基本将3D射击游戏的空间感表现出来，给人留下了十分深刻的印象。可惜只有直接运行卡带或者将FX插脚安置于磁碟机上方可游玩，因此在国内并没有太高的知名度。而N64版经过重新制作后借64位元主机的威力，使火狐达到了任天堂射击游戏前所未有的高度：，清晰逼真的3D画面、贯穿游戏的全程语音、无与伦比的顺畅操作感都让人欲罢不能。而现在，我们就可以在IQUE神游上亲自体验那激动人心的战斗！

一、游戏的基本概念

1 游戏的目标就是获取足够高的分数同时还要击败最后的关底：“安德罗斯”。游戏的流程是设计较为出色的亮点，在15颗星球之间可以有很多走法，主要根据完成任务与否而进入不同的路线。最基本的有上中下三（即红黄蓝线）条路线，难度依次降低，但游戏的第一关和最后一关总是一样的(出发地和目的地不变）。但同时也允许路线交叉，比如中级路线某关完成了任务，下一关便会跳到上级路线，反之没完成则跳到下级路线，（@_@ 说到这里作者已经晕倒了），地图上在从中级路线跳到高级路线的时候也可以选继续走中级路线或者干脆再来一次刚才的那关（以损失一命为代价）。



2 如果你在某一关取得了足够的分数并且所有的同伴都没有被对方击落，那么你就会得到该关卡的勋章(在地图里星球上面有一个小勋章来表示），每一关分别有不同的分数标准，下面即为各星球取得勋章所需要的最少分数：

星球	分数	星球	分数
克尼利亚：	150	索拉尔：	100
密特奥：	200	麦柯白：	150
福而图纳：	50	阿夸斯：	150
X 地区：	150	宙尼斯：	250
泰坦尼亚：	150	Z 地区：	100
博尔斯：	150	第六地区：	300
Y 地区：	150	维诺行星：	200
卡提那：	150		

★再次提醒一下，在取得分数的同时，务必不要让同伴牺牲，才可以获得该区域的勋章。

3 火狐有三个同伴，它们就是青蛙史利比、兔子派比和老鹰蓝伯蒂。尽管同伴们会不时地帮助你，但是它们给你带来的麻烦远比带给你的好处多得多-_-，它们每个人都有自己的特长：青蛙会分析boss的生命值，让你知道boos还有多少血；兔子则会分析boss的弱点，并在平时的作战中告诉你一些技巧，比如使用后空翻的时机；老鹰的作用是带领大家走完成任务的上级路线，它们经常会被敌人的飞机追杀，如若不救，则他们可能会失血过多而牺牲，为了取得勋章，我们要好好地保护它们……





二、说说操作方面

后空翻（左C+下）和急速反转（下C+下）一定要多加练习，能够达到"随手而发"的境界那是最好，几乎所有的全方位模式关卡都要用到这两项技术。

适当运用加(C左)、减(C下)速：追敌人。过陨石要加速，而吃宝物和把后面的敌人甩到前面来则需要加速……加减速的操作其实是比较简单(-_-|主要看运用的时机。

蓄力攻击（按住A蓄力锁定敌机->再按一下发射）特别适合击打不易瞄准或编队飞机。打编队飞机也是挣高分的主要手段，选择锁定目标是最重要的！它直接影响到击落的飞机数，由于蓄力枪也有一定的攻击范围，因此，要尽量选择编队中央的敌人进行锁定！敌人太多的时候，蓄力锁定目标便可对目标发射大炸弹进行大面积攻击。

POINT 1 每一关的技巧点

（这里会分别按照3条路线的顺序来说明）

第一关克尼利亚：一上来趁敌人不多先练习蓄气攻击，要知道在到达陆地之前会出现所有的蓄气攻击技巧的类型，请按下面的"如何得高分"的内容来对照练习。一上来青蛙弟弟就会被追杀，最好去救它，尽管这一次它死不了。城市中应注意观察地形，巧妙利用加减速，并再次锻炼蓄气攻击。出城市之前老鹰会被3架飞机追杀，利用加速然后投炸弹是比较简单的营救方法，如操控熟练，可直接用雷射将其击毙救出老鹰，如果不救的话老鹰会被击落，这样就无法走后面的上级路线（只有老鹰会带路）。接下来海面上的所有山洞都必须穿过，这也是走上级路线的必要条件。没都穿过的话兔子会被追杀。下级路线的机器人BOSS比较简单：一碰面就把它的腿打折，然后反转回来打它背上的炸药包即可，射速够快的话一次即可搞定（俗称秒杀^o^），上级路线boss打法无特别之处。



上级路线

第一关是Y地区，开始不久会有很多机器人在远处，用炸弹攻击，如果用枪的话打不下来几个。一半的时候会有道路分叉，面对迎面过来的小飞机一定要用大炸弹攻击！关底也是考验射击速度的时候，机器人BOSS在空中移动速度很快，只有抓准机会一次性给它们多来几枪，得到100分的话下一关就会跳到上级路线。



第二关是阿夸斯，是难度很大的海底，只有火狐自己一个人孤军奋战，因为潜水艇只有一台。海底很漂亮，但请不要光顾欣赏景色。亮度低是这关的特点，一定要仔细观察敌人，在其靠近之前击毙。B键是无限导弹，就是威力不大，所以得一直放着……后半段难度越来越大，小心海星和落石。关底是一个大嘴怪物，先攻击它头上的突起，全部打掉之后打它嘴里的两根柱子，打变色之后用导弹打断即可。只要过关就依旧走上级路线，这一关没有分支路线。

第三关则来到了宙尼斯，海面上所有的探照灯都要打掉，否则下一关走不了上级路线！敌人多得打不过来，而一开始炸弹又不会很多。这一关只能努力的打，BOSS打法是首先用枪打掉BOSS发射的飞弹，每一个飞弹打爆后都会有炸弹出现，打一个吃一个，多攒一些炸弹。然后用炸弹炸BOSS的烟囱，炸掉烟囱之后我们的目标是左右两个船体，一律只能用炸弹打，某一边的船体打沉了以后，BOSS会用吊车捞船体，这时用炸弹轰吊车，轰掉后以最快速度开枪打剩一个驾驶舱的BOSS。

第四关是Z地区，这关会有6发敌人的巨型导弹来攻击我方的"格烈火狐"，要都拦截下来，格烈火狐被打到下一关就要走中级路线，所以，好好保护我们的航空母舰吧！

第五关是敌人的第六地区，这是从背景就可以看出离最后的目标维诺行星不远了。敌人在这一关的进攻也无比猛烈。敌人多分数也多，但猛烈的炮火会令你应接不暇，所有的伙伴这关都会被追杀，想得勋章就去救他们，如果连自身也难保就算了。大型战舰的防御力很高，初玩的朋友建议能躲则躲，要是觉得自己没问题就把他们都击落吧！要不然分数就未必够得勋章的。BOSS是一个蝶形飞船，先打掉三个能量球，中间的部位才可以攻击，让攻击得更猛烈一些吧！

第六关：维诺行星，这关只有5个敌人：星狼战队和安德罗斯，一开始就是一对一的战斗，但自己人基本只有挨打的份儿，所以4架星狼战机都要你一人搞定了，记住打星狼的速度一定要快，否则分数高不了，最后就是大魔王安德罗斯，他的最终形态是大脑（N多游戏都是大脑作FINAL BOSS），只要巧妙利用后空翻迂回到大脑后面，就可以猛K安德罗斯一顿。干掉安德罗斯以后安德罗斯炸毁了战场，这时火狐的老爸詹姆斯出现了，带领火狐麦克劳德走出了迷宫通道。需要注意的是要与詹姆斯保持一定的距离，稍微加速使詹姆斯的飞船停留在实现范围之内就可以了，距离太近则老爸拐弯时你跟不过去。

中级路线

第一关密特奥：上来要快速开枪，尽量多打陨石。中间地段的大陨石找准机会加速通过。这关敌人的防御力都很强，有一种会发七彩旋转球的敌人很难缠，因为它的子弹范围太广，躲避一定要及时，要不然会受到连续攻击。中后段有在空中的蓝色环（不是续关点），冲进去战机会加速飞行，可以利用L.R键来进行快速旋转，以连续穿过所有的蓝色环，接着我方战机加速，来到了一个七彩斑斓的虚幻世界，这里有很多好吃的，尽量吃吧！然后就会直接过关，没有关底BOSS，能继续走中级路线。而穿不过所有蓝色环就回到本关的BOSS处！快速射击的话没有什么难度，当然就会跳到下级路线。

第二关是卡提那，任务是击毁安德罗斯军队的巨大战舰，这关会有主角的朋友出现帮忙。等到后面巨大圆形战舰出现后，要狠狠地击打战舰下面的出口和三角锥形物体。时间限制内击落巨大战舰会继续走中级路线，超了时只能走下级路线了。

第三关索拉尔，也就是太阳，因为太阳表面十分灼热，所以战机不断在扣血，到画面上方就没问题了（艾英战机真是厉害呀，居然由禁得住太阳表面热量的原料制成呢），虽然会一直减血，但是几乎所有的敌人被击落之后都有能量环可以加血，那么多打敌人就是了。途中会有大量



的火鸟一齐出动，用大炸弹招呼它们。BOSS没什么难的，先打胳膊后打脑袋就可以了。

第四关麦柯白是战车关，战斗改为陆空配合。狐狸驾驶坦克，其余的队友依旧驾驶艾英战机。坦克不易瞄准目标，炮管总是自动复位确实别扭，高处的宝物只要同时按住LR飞起来就能吃到。打火车一定要猛，但要等待时机造成大石块的连击才能得更高的分数。次关后面会有8个开关，一定要打，全部打完了以后会有总开关，击打总开关后，道岔就会自动转移到另外一条铁道上，铁道的尽头是敌人的弹药库，火车会撞进去与弹药库同归于尽，可以得到51HIT，要得勋章一定要这么走。这样做就会来到上级路线第5关。如果没有尽数打开开关的话，等待你的将是风筝般的BOSS，瞄准其弱点狠狠打！（它挨打后有一段的无敌时间），这样会来到中级路线第五关（同下级路线第五关）。

第五关卫星博尔斯，整个战场位于一颗卫星上，飞机以全方位模式飞行。打坏所有的与中心高塔有电波相连的柱子，所有的电波都破坏后，高塔的保护膜会消失，同时会有大批敌机出现，与之战斗一会儿星狼小队就会参与到战斗中，这时卫星中心的建筑物也开始发射激光，破坏它最好是用大炸弹大面积攻击。对付星狼小队只要熟用后空翻就很容易。最后将中心建筑物上的所有的黄色目标和星狐小队消灭掉就能过关了。

第六关：最终的维诺惑星，敌人会一窝蜂的一出就是数十架，这个时候大炸弹是最好的武器，这关有很多岔路，有老鹰领路绝对没错，所以要跟着它。还要注意的是在狭窄通道飞行时横在面前的柱子，一不留神就会撞上。BOSS有两个形态，找准时机让它吸气的时候吃炸弹会很有趣的，第二形态机器人安德罗斯只要1枚大炸弹+猛烈炮火就可秒杀。

下级路线

第一关是福尔图纳，如果上一关打的是陨石关的BOSS，就会来到这里。开始后把所有的地面雷达都破坏掉，之后星狼小队就会出现。这时的星狼小队只是中级水平，但是也有时间限制，超过时间（画面上方会数秒），就只能到下级路线去了。在时间限制之内你干掉所有的星狼成员，就会跳到中级路线。

第二关X地区，这里是一个太空垃圾场，难度不高且很过瘾，尽量少用蓄力。因为敌机太多了，蓄力的话就打不过来了。这关很容易就得勋章，只要在分叉路口走右边就没问题，可挣分的敌人比较多。BOSS是一个太空垃圾做成的大型机器人，限定时间内没有击败机器人的话，青蛙会被被机器人打飞。这样下一关就会去到下级路线。反之则跳到中级路线。如果青蛙被打飞的话暂时也别管它了，抓紧时间战斗吧，因为下一关就可以找到青蛙史利比了。

第三关泰坦尼亚，这关又要驾驶坦克。关卡那红色的气氛更加衬托了战斗的激烈。这关要注意数量极多的地雷，体形庞大的机械怪兽气势逼人，努力打吧。后面是在一个曲折的山谷里与敌人搏斗，敌在高处我在低处，要小心击落对方的石头，关底会看见史利比被怪兽抓在空中，只好拼死一战了，刚开始打BOSS的时候由于boss有坚硬的铠甲，所以暂时打不了它，只能尽量攻击BOSS的铠甲。待一会儿铠甲都被打落后BOSS的心脏就会露出来，尽全力打它的心脏就会过关。

第四关卫星博尔斯，打法同中级路线的卫星博尔斯。

第五关维诺行星，打法同中级路线的维诺行星。

POINT 2 如何得到高分





首先说蓄力攻击：比方说克尼利亚最开始的那段，锁定的那架飞机一定要在其编队之前就锁定，待其即将组成编队时提前放出，既快速打击了敌人，又节省了下一次蓄力攻击的时间，比如X型的5架飞机的编队，锁定的时候就要锁中间的那个！当然3架飞机的编队随便锁哪个都可以，7架飞机的倒三角飞机编队也是中间的那个。这样一来，击落7架飞机便是7+4HIT=11分。但往往不会给你充足的时间去思考和反应应该瞄准哪架飞机，所以“背版子”和“平静的心态”是关键中的关键——激烈到喘不过气来的空战需要极高的水平！当然你也要去认真思考，有些时候并不是一个编队的飞机也会有“近距离飞行”的情况，锁定其中一架待其与另一架飞机交错的时候也可达成连击。

然后就是快速的射击：有些地方敌机是稍纵即逝，这个时候蓄力攻击根本来不及，只有以极快的速度击落敌机才可以。看到敌机-> 分析其可否组队-> 不能-> 瞄准-> 射击这段时间不能超过2秒，否则敌机早已逃之夭夭。

POINT 3 一些隐藏的东西

1，打出15个勋章以后，结局画面的最后会加入一张新的图片，而后在游戏菜单里可以选择高难度模式和音乐欣赏模式，同时在对战模式中可以选择坦克！

2，高难度模式在打出15枚勋章后（各关卡所需得分与普通模式相同），结局画面最后会出现普通模式所没有的另一张图片，这时对战则可以选择4个火狐战队成员！音乐欣赏更可以听到所有的曲子！

3，高难度模式我们的火狐戴上了和他爸爸一样的墨镜！COOL！，

4，全部30枚勋章获得后，游戏的标题画面4个人的站位会发生改变！火狐占据了最前面的突出位置！

特约作者/北京狗狗









BETOP 北通产品

北通2004新春双响炮

拥有北通游戏更轻松！



促销时间：1月15日——2月20日

1. 促销期间，凡在北通TV GAME经销商、零售商处购买**北通GBA 1200毫安充电器(BTP-A112)**的玩家,可即场获增北通精美礼品一份,并可享受加12元购买一个价值28元的**北通1200毫安充电池（BTP-A112）**或加10元购买一个价值18元的**北通GBA伸缩灯（BTP-A511）**的特价优惠。
2. 促销期间，凡在北通TV GAME经销商、零售商处购买**北通PS2类比控制器（BTP-2121）或PS2北通神射手光枪（BTP-2521)**的玩家,可即场获增**北通特制PS2主机高级防尘罩**一份,并可享受加25元购买一台价值48元的**北通PS2专用DVD遥控器（BTP-2711）**的特价优惠。

赠品数量有限，先到先得

本次促销的最终解释权归北通电子有限公司所有。

北通电子有限公司 http://www.betop-cn.com　技术支持： support@betop-cn.com　技术支持热线：020-38736400

广州分公司：020-81010931　北京分公司：010-85634083　上海分公司：021-62052398



带你体验真实的赛车感觉






双子星

力回馈方向盘

功能：

1、同时兼容Ps one、PsX、PsX2主机所对应的赛车游戏。
2、三种操作模式：Digital模式、Analog模式、Negcon模式。
3、支持力回馈，支持双振动。
4、内置方向指示灯。
5、逼真的力回馈和振动效果。







双子星 PSx2/DVD 遥控器
(对应PSX2所有机型)



双子星 PSx2/PSx 电脑编程
(2.4G)无线双震动手制（内置充电器）



双子星 PSx2/PSx
电脑编程双震动手制



双子星恐龙煞星光枪
(大陆地区独家经销)



迷你便携式方向盘

深圳白云：TEL：0755-27794605　FAX：0755-27794470
广州白云：TEL：020-81013862　FAX：020-81013407
北京白云：TEL：010-84044276　FAX：010-84044276

信宏威达 www.yooq.com



新年献大礼



GBA(送卡)	PS2-直读	XBOX完美直读	PSONE	NGC	GBA SP	土星机	美版DC	便携液晶电视	MP3/CD/VCD/随身听
450元	1350元	1590元	430元	1190元	780元	330元	490元	380元	380元

回收GBA+370=全新GBASP（免邮费）

套餐系列

邮费40

	套餐	原价	现价
A	GBA+充电器+充电电池+皮套+放大镜+灯+GBA卡任选两盘	原价540	现价500
B	GBA+烧录器+128M卡+充电器+电池+皮套+放大镜+GBA卡任选两盘	原价880	现价770
C	GBASP+变压器+充电器+电池+贴膜+GBA卡任选两盘	原价910	现价 850
D	PS2（30001）+完美直读+AV线+电源+双振动手柄+8M记忆卡+游戏	原价1605	现价1490
E	PS2（39001）（黑、红、蓝）+完美直读+AV线+电源+双振动手柄+8M记忆卡+游戏	原价1705	现价1590
F	PS2（50000）（黑、红、蓝）+完美直读+AV线+电源+双振动手柄+8M记忆卡+游戏	原价1905	现价1790
G	PS7501+AV线+电源+双振动手柄+记忆卡+VCD卡+金手指+游戏	原价550	现价440
H	NGC+AV线+双手柄+记忆卡+变压器+《生化危机O》	原价1810	现价1480
I	X-BOX+直读+AV线+双手柄+记忆卡+变压器+遥控器+10款游戏	原价1950	现价1730
J	PSONE+液晶屏+AV线+电源+充电电池+双振柄+记忆卡+10款游戏	原价850	现价680
K	DC+双原柄+AV线+电源+4M记忆卡+振动包+MP4解压卡+10款游戏	原价699	现价 590
L	SS+双原柄+AV线+电源+8M记忆卡+4M加速卡+VCD卡+10款游戏	原价530	现价430
M	GBC+充电器+电源+音箱+皮套+耳机+任意两盘卡	原价440	现价380
N	GBP+充电器+电源+音箱+皮套+耳机+任意两盘卡	原价330	现价230

配件专区

邮费10

配件	价格	配件	价格	配件	价格
DC-MP4解压卡	99	DC原装键盘/鼠标	59	X-BOXAV线	10
PS2记忆卡（原装）	138	DC中文上网器	120	X-BOX电源	55
PS2手柄分插	42	PS机壳	99	X-BOX分插	55
PS2中文上网器	160	GBA/SP通用金手指	95	X-BOX遥控	75
PS2原装震柄	48	PS2金手指	60	X-BOX推档枪	148
PS2耳机	40	PS2直读（美赛亚2）	85	PS2直读 （M—Chip2）	95
DC光头	100	DC电源板	120	DC 光枪	70
GBA中文翻译卡	90	SS八合一摇杆	39	PS鼠标	40
GBASP彩贴（4种）	15	GBAPS记忆卡	20	GBASP锂电充电器	50
GBASP外壳	45	GBASP手摇充电器	50	GBASP坐充	25
GBASP电池	25	GBASP锐屏	10	GBASP五合一配件	65
GBA充电器+电池	20	GBA/GBASP皮套	10/15	GBA/GBASP灯	10/15

中古货商城

邮费40

本商城所售二手货均为九成新，收购，交换价按本商城售价的80%执行。

- PS2 30006/30000/39001(完美直读、双振柄、8M记忆卡、支架、遥控器、电源、AV线、多款游戏) 990元
- NGC松下DVD（双手柄、记忆卡、电源、AV线、游戏） 1050元
- SONY原装CD机180元
- DC原装美版机（双原柄、记忆卡、振动包、游戏） 400元
- 3DO（双手柄、游戏）230元
- PS /PSone/PS VCD 5903（双振柄、记忆卡、游戏） 300/350/340元
- X-BOX(直读) 1180元
- GBA（送卡）350元 NGC（手柄、电源） 900元
- SS JVC（送游戏）260元
- SFC主机+32M磁碟机（双手柄、游戏） 290元
- 便携液晶电视（4寸，可接任何游戏机） 280元
- GBC / GBP / GB / GG / SEGA游牧民手掌机（均送卡）280/120/90/220/270元
- GBASP 样机（九成新、充电器、电池、送卡） 560元
- PSone 5寸便携液晶屏 240元
- 任天堂N64光碟机/超任SFC光碟机 /SNK光碟机（送所有游戏） 780/390元 /220元
- DC / PS / SS拆件机 80元
- WSC/WS神奇天鹅（均送卡） 260/180元
- NGP彩机（送卡） 210元
- MP3/VCD/CD 随身听（防震、线控耳机、MP3歌库） 220元

DC原版盘

游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
F1赛车	35	VR战士	35	春雨曜日	35	光明之魂2	35	鬼屋2	35
老虎机	35	将棋	35	格兰蒂亚	35	北海道	35	刀魂	35
索尼克1	35	VR网球	35	漫游美国	35	F355赛车	35	街头涂鸭	35
世嘉拉力	35	太空频道5	35						
GT赛车	40	索尼克2	40	2000摔跤	40	温泉2	40		
炼金术士	40	梦幻工厂(2CD)	45	风来西林2	50	D之食卓2	55		
梦幻之星	50	樱花4(2CD)	120	维罗尼卡(限定版)	180	莎木2(限定版)	195		

GBA卡特价区

邮费5元/盘，两盒以上10元

游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
口袋妖怪（红/蓝，中）	45	大战略2（中）	45	太空频道5	45	索尼克弹珠	45
恶魔城3（中）	45	心跳回忆-祝福的钟声	55	哈里波特与密室（中）	45	游戏王6（中）	75
麻将风云（中）	45	007夜之火	45	索尼克2	85	黄金太阳2	85
街霸3	45	网球王子2	45	疯狂的士	45	实况足球2	35
皇家骑士团（中）	38	机器人大战（中）	38	最终幻想（中）	45	寂静领（中）	45
GTA	33	V拉力3	35	真魂斗罗	45	三国（中）	45
皇家骑士团	33	魔法假期	35	拳皇	33	坏玛莉2	33
玛莉4	35	古墓丽影	45	鬼舞者（中）	45	GT赛车3	45
我们的太阳	55	2003足球	35	光明之魂2	45	龙珠Z 2	45
机器人大战GX	65	牧场物语（中）	38	魔界村R（中）	38	洛克人EXE3	45
天外魔镜128m	75	柯南（中文）	45	烈火之剑（中）	75	机器人D	45
烈火之炎	55	银河传说(中文)	75	狂神战记	75	幽灵夺还屋(中文)	45
数码宝贝(中文)	45	魔眼杀机	45	地球冒险1+2	75	机械化部队	75
口袋水晶版(中文)	45	樱国之魂	45	雷霆战阵	45	职业麻将	55
坦克战记2	45	铁拳	55	空战雄鹰	45	炸弹人	45

信宏威达 www.yooq.com

电子市场





CASIO彩色液晶触摸式笔记本电脑

信宏威达集团独家代理价 690元 邮费40元

原装进口、现在购买送原装皮套、手写笔、锂电池、充电器、手机（电脑）连线、GB、FC游戏，同类产品国际市场售价499美元。

1. 数码照相机功能——60万像素，可加背景、修改
2. MP3功能——任意下载，中文显示歌名
3. 掌上图书功能——图书浏览，自动翻页，任意下载
4. GB游戏功能——兼容市场上所有GB游戏
5. FC模拟器功能——自带模拟器，游戏电脑下载
6. 无线收发e-mail——可插入图片
7. 掌上商务通——具备掌上PDA所有功能
8. 手写笔输入——中、英字体识别
9. 连接手机发送自拍相片——支持彩信业务
10. WindowsCE系统——具备电脑所有功能
11. 录音功能——最长储存一小时录音
12. 记事本、计算器、Execl功能、换算器
13. 卡拉OK 功能——合成录音、播放
14. 数码摄像机功能——最大可摄录30分钟
15. 电影功能——兼容MP4、MPG格式电影

现在购买赠送如下软件：中英互译、手机号码查询、电子钱包、中国电子地图、方位查询系统、税控系统、五笔输入、英文朗读、口袋DOS。

规格：12 X 8 X 3cm，重380g，银白、银粉双色可选。

保修：三个月包换，一年保修，终身维修。咨询：010-83553588/3688
全中文操作界面，本机自带4M内存，内存插口可外加内存。内置一体式充电锂电池，一次充电可使用10小时以上。中文说明书。
可选配件：16M/64M/128M内存390/590/790元 电脑读卡器190元 系统资料、游戏、恢复光盘90元 配件随机购买免邮费！

美国RCA原装组合音响



特价490元

双磁带卡座、五碟CD，立体声调频收音机、多彩液晶显示屏，RCA原装低音炮音箱，AV输入，时尚造型，银色外观。
同类产品市场售价3000元。



特价395元

针孔彩色多功能 电子眼

日本原装，任何电视或显示器均可无线接收，夜视功能，无光线下可使用，有效距离20米。您可以把它装置在环绕您工作、学习、生活的任意角落，还可用作防盗设备或放置于汽车浅表，作为您护身的法宝。

现购买电子眼可获：
原装"最终幻想"纪念钱包一个！
电子眼镜一个！
自选A卡两盘！
精美打火机一支！
相机一台！
以上五选一！

本集团电话：010—83553588/3688 客服分机：102/111（实行客户专人负责制） 售后服务：101 维修专线：110
消协投诉：86403473 E—mail：xhwdgame@163.com
汇款地址：北京100077信箱5分箱 收款人：信宏威达 邮购部 邮编：100077（请注明地址与联系电话）
来京购买按本公司产品价签销售 地址：丰台区西罗园宝汇苑大厦22—1402（来人请预约）
因市场变化，个别产品价格有浮动！请谅解！在本公司订购产品的客户如15日内未收到产品，请与公司联络

3000元 征集 企业标志

活动内容： 为提高公司形象，挚诚向各界人士征集本公司2004年企业标志。电脑绘图、手工绘图均可。

作品要求： 富含行业特点，寓意深刻，企业理念和形象相结合，现代感强，标志视觉形象独特、新颖、简洁、明快。

中奖方法： 对此项活动感兴趣者均可报名参加，报名费10元。无论作品是否被公司采纳，均可获得抽奖资格。注：投稿时，创作者（单位或个人）请注明联系方式，请您自备回邮信封与邮票。

抽奖奖品：
- 一等奖 CASIO笔记本电脑
- 二等奖 原装SONY随身听
- 三等奖 原装电动汽车模型

活动时间及结果： 此活动截止于2004年3月31日， 来稿由本公司评定，录用后标志的版权及解释权归本公司所有。未选用作品恕不退回，将被本公司收入珍藏库。

被录用作品将于2004年5月期间公布。

隆重推出国内专业邮购网



新年送大礼，优惠等着你，新年期间特举行会员注册——十万奖金大派送优惠活动！注册普通会员免费，同时赠送20元的邮趣E币，在新年优惠月期间，普通会员可免费下载模拟器，在邮趣网购买商品超过200元只需加付30元即可赠送半年的VIP会员资格。注册VIP会员，赠送50元的邮趣E币，前10名还可赠送半年的电子游戏软件杂志！

新年快乐！新年有大礼！超值套餐大摔送！

北京博凯利欣游戏精品邮购价目表

款款超值套餐带给您心动的感觉

新年来临之际博凯利欣公司全体员工祝一直支持我们的玩友在新的一年里身体健康、事业发达、学业有成，并且我们在新的一年里：用更好的商品质量，更优质的服务、更快捷的快件的邮购速度、更好的售后服务、更优惠的价格来回报广大玩友对本公司的支持！并且我们为您邮购商品上双层保险，即所售所有商品均有售后服务，常年维修，全场购物零风险，决不做虚假广告，免去您所有的后顾之忧！本公司采用快件邮购商品，如您在6天内未收到物品，请尽快与我们联系！核对您的地址以免延误您的收发时间，如方便请把电话留下，以便我们与您联系！在博凯利欣购物让您省心！放心！开心更有惊喜带给你！本公司会员在新年期间购买主机均可享受八折优惠，机会莫失，快快行动！

主机自选区

商品	价格
微软128位X－BOX主机：原手柄＋电源线＋AV线＋完美直读＋摇控器	1530
微软128位X－BOX超值套餐：主机＋双原手柄＋大电源＋AV线＋完美直读＋记忆卡＋摇控器＋游戏10张	1680
PSone袖珍游戏机（原配振动手柄＋电源＋AV线）	450
PSONE：袖珍游戏机超值套餐：双振动手柄＋电源＋AV线＋记忆卡＋液晶屏＋充电器＋金手指＋20款游戏（自选）	680
PS2主机超值套餐：50001/50006/39001型/39000型/39006型/30001型＋原装震动手柄×2＋原8MB记忆卡＋大电源＋AV线＋原支架＋PS2端子线＋VGA＋完美直读(无须引盘)＋PS2原装包＋20款游戏自选	1900/1850/1680/1720/1630/1480
PS2 50000超值套餐：主机＋原配振动手柄×2＋硬盘＋大电源＋原装8m记忆卡＋支架＋遥控器＋AV线＋完美直读＋20游戏自选	2050
DC主机超值套餐：美版/日版/欧版/亚版＋送配件(自选)价值300元内＋VCD播放器＋DC模拟器(任选)＋AV线＋火牛＋30款游戏(自选)	680/630/580/550
任天堂：神游机＋神游卡＋电源＋视频线	620
NGC超值套餐主机＋原手柄＋AV线＋电源线＋NGC（正版自选1张）	1230

GB GBA单机

商品	价格	颜色
GBASP主机原配＋(GBASP主机＋锂电充电器＋GBASP电源)	680	颜色：银色、蓝色、黑色(可折叠液晶版)
GBASP主机＋(GBA卡＋GBASP配件价值200元内＋GBA电源)	780	颜色：银色、蓝色、黑色(可折叠液晶版)
GBASP超值套餐＋GBASP主机＋配件(自选)价值100元内＋新产品(自选)＋GBA卡(自选)价值300元内	880	
GBASP皮卡丘限定版主机＋(GBA卡价值200元内＋GBA电源)	810	颜色：橘黄色
GBA荧光机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元（自选 数量不限）	630	紫色、蓝色
GBA32位手掌机＋GBA卡	430	颜色：蓝透/蓝/紫/粉透
GBA32位手掌机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限	530	颜色自选 蓝透/蓝/紫/粉透
GB彩机/薄机/厚机＋送GB卡（自选）价值80元内不限卡数	300/200/165	
GBA超值套餐：GBA主机＋送配件(自选)价值100元内＋送GBA新产品任何一款(自选)＋送GBA卡价值300元内卡＋送GB卡价值80元自选	650	
GB厚机超值套餐：厚机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数	220	
GB薄机超值套餐：薄机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数	240	
GB彩机超值套餐：彩机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数	430	
GB超大屏幕超薄手掌机＋送GB卡80元内自选	260	

本公司春节期间照常营业，欢迎本市玩友光临惠顾，外地玩友我们也会在春节期间办理邮购业务，并能及时让您在春节期间收到自己喜爱的游戏机！

本公司高价回收各种二手机游戏机，按本区价60%－70%回收外地玩友可寄回收，货到当天即返款，并附赠8情侣表或会员卡

主机50元/台　GB机20/台　GB套机30元/套　快件邮费

应广大顾客的要求，现增加DC、SS节目邮购，目录/份5元(含邮费)游戏节目应有尽有，欢迎邮购。

本公司所售主机包括二手主机均保证质量，让您花最少的钱拥有质量最好的主机，免去您的任何后顾之忧！

本公司现聘请具有10年维修经验广东技师，专业维修各种游戏机，成功率95%以上，价格合理，维修速度快，为您解决各种游戏机的疑难杂症。让您重新拥有到自己的游戏。

凡在本公司购买任何一款主机超值套餐者均送精美游戏机一台想知道自己还能在拥有一台什么样的游戏机吗?那就快快行动吧！莫失良机谜底就掌握在你自己手里，并有会员卡、复读机、人物模型奉送，数量有限，送完为止！

二手机自选区

商品	价格	型号	商品	价格
PS2超值套餐：PS2主机＋双原震动手柄＋原8M记忆卡＋完美直读(无需引盘)＋电源＋AV线＋遥控器＋20款游戏自选	1020	型号：30001/30002/39000	PSONE超值套机：主机＋送配件自选200元内＋电源＋AV线＋旅行充电电源＋20款游戏自选	400
PS2原配机：震动手柄＋AV线＋完美直读＋电源＋游戏	850	型号：30006/30000	GBA主机＋送卡（自选）价值300元内	380
GBASP超值套机＋(送卡＋配件)自选300元内	580		超任一体机(送游戏)＋双手柄＋电源	320
九成新PS超值套机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PSVCD卡＋20款游戏（自选）	410	型号：7501/7500/9001/9002	世嘉16位手掌机加送两盘卡	300
八成新PS超值套机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS原装液晶记忆卡＋20款游戏（自选）	350	型号：7000/5501/7001	NGP彩机＋送两盘卡	220
七成新PS超值套机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS震动方向盘＋20款游戏（自选）	315	型号：5500/7002/9003	WSC手掌机＋送卡2盘	250
SS超值套机三洋光头/JVC光头＋（双手柄＋4MB加速卡＋樱花记忆卡＋金手指卡＋电源＋20款游自选	280/320		NGC主机＋手柄＋电源＋AV线＋记忆卡＋正版碟两张	980
DC超值套机：美版/日版/欧版＋送配件（自选）价格200元内＋20款游戏（自选）	450/380/350		GB彩/薄/厚/荧光机＋送卡价值80元内自选	280/130/110/230

主机50元/台　GB机20/台　快件邮费

凡在本公司购买任何一款二手超值套餐者也可获得精美游戏机一台，会员卡，太8手表，高达模型，数量有限，送完为止！

新产品

商品	价格
A、GBASP振动手柄：它可带您进入一个动感的游戏世界	60
B、GBASP彩色机壳：想让您心爱的游戏机在新的一年里换上新装吗？彩色机壳帮您实现愿望(粉色、黄色、蓝色、黑色、银色、天蓝色、红色)	60
C、鹰之眼摄像头：高清晰度可对应数码摄相机、电脑	160
D、GBA中文翻译卡可连接GBA卡可将英文、日文翻译成中文，准确率100%	95
E、EZ－FLSH2 256兆可录机、可录卡内附送GBA游戏光碟	680
F、PS2无线摇控震动手柄(磨沙网面，可充电您可以在房间任何位置都可以控制您的游戏机，超震动手感让您感觉到前所未有的快感)	230
G、利明32位游戏机＋VCD＋CD＋MP3＋MP4＋双手柄＋AV线电源＋送20款游戏(可对应所有PS游戏)	480
H、万用原装便携式液晶显示屏（5.5寸适用于PS2、XBOX、DC、PSONE主机全新感受，旅行最佳携带品。）	750
I、GBA便携式VCD播放光碟器，可用GBA观看VCD影碟，加送一根GBA连线，乐趣无穷全在GBA，赶快享受一下吧！	220
J、GBA S端子线（GBA可与电视连接，这样您就可以在电视上感觉一下GBA游戏的魅力）	90
K、GBA万用电视天线，想用GBA看电视吗？只要有了GBA电视天线，会满足您任何要求	150
L、GBA网通储蓄卡（送耳机及电脑连接线一根）可与电脑连接下载游戏，并可储存，想用GBA听MP3歌曲吗？只要拥有网通储蓄卡，就可以实现，下载MP3歌曲可储存，无论在何时都可以收听你所喜爱的歌曲	160
M、GBA超薄液晶显示屏，GBA屏幕过黑往往给您带来烦恼，现在有了液晶显示屏就不会了，无论在任何强光下都会给您带来明亮的效果。	160
N、GBA万用金手指卡（送金手指书一本）不用攻略帮您通关包括所有GBA游戏	120
GBA 32M/64M可录机可录卡：您想不用花钱就能得到GBA卡吗？只要拥有了GBA32M/64M可录机、可录卡，就可以实现	32M/170；64M/220
O、GBA128M/256M可录机可录卡（可同时刻录5－6盘GBA卡带、可从电脑上下载游戏MP3歌曲、可储存百种歌曲）电影播放游戏，可储存可观看文本文件用GBA来提高您的学习成绩。再不用花钱购买卡带，功能无限，	
P、享受一下128M/256M可录机会给您带来的乐趣吧！（此卡不参加GBA套餐新产品自选）	380/580
Q、GBA压缩动画卡（可在GBA上观看压缩动画片，也可直接从网上下载动画片，此卡会给你带来无穷乐趣）	280
R、GBA金手指掠夺者2全中文截面内藏最新GBA游戏密码，可独立存储记忆，可转录游戏卡的记忆，可自动识别游戏卡带，待慢动作画面，让您更快享受到游戏的魅力	180
S、便携式超薄液晶彩监5.5寸可接收有线电视对应所有游戏机	300
T、索尼原装CD随身听＋VCD＋MP3＋CD随身听：可播放CD、VCD、MP3，具有高效防震功能，（送遥控器，高保真耳机＋电源AV线）	385
U、索尼原装CD随身听：送原装耳机＋电源＋线控。颜色：海洋蓝透/蓝色	380

购128M可录机、可录卡送64M可录卡一个，购买256M可录机、可录卡送128M可录卡。

快件20元邮费

以上产品本公司会员均免邮费，并享受六折优惠，并送各种高达人物造型1个，会员卡可自选，数量有限，送完为止。

配件自选区

商品	价格	商品	价格	商品	价格	商品	价格	商品	价格
X－BOX原震动手柄/摇控器	160/220	DC万用金手指盘/开机盘	35/20	PS2原装无线遥控柏	180	GBASP锂电充电器	60	GBA夜用灯/背光灯	20/30
DC手柄原装/组装/格斗/震动手柄	50/30/30/50	DC万用VCD播放器（送最终幻想VCD一套）	45	PS2手柄四分插	60	GBASP及GBA通用耳机/保护镜面	30/20	GBA后盖/放大镜	15/17
DC记忆卡2M/8M记忆卡	29/35	DC原装键盘/鼠标	73/42	PS2金手指卡＋盘/2007金手指书	120/40	GBASP万用包/对战线/皮套	30/20/10	GBA旅行充电电源/充电器	35/25
DC原装记忆卡(带屏幕)/4M带屏幕记忆卡	60/60	DC振动光枪/原装光头	72/120	PS2 8M记忆/原装包	150/90	GBASP与电脑联接线	50	GBA手柄式摇甲	30
DC震动卡 组装/原装	22/73	DC制转/PS制转	30/35	PS2 PS2三合一（手柄分插＋支架＋遥控器）	120	GBASP放大镜＋摇杆	30	GBA耳机＋遥杆＋镜面	30
DCVGA/万用VGA	39/200	PS原装光头	150	PS2 遥控器、原装光枪	60/150	GBASP耳机转接器	20	GBA高能充电器（10小时）＋收音机立体声双喇叭	50
DC用PS模拟器(DC上可玩PS游戏)	80	PS金手指盘（可对应所有机型的主机）	30	PS2 S端子线/原VGA	150/80	GBASP水晶镜面/鲁娜水晶贴纸	30/18	GBA/GBASP耳机＋收音机	30/40
DC用GB/NGP模拟器（DC上可玩GB/NGP游戏）	25	PS 120格记忆卡	45	PS2超任模拟器(可在PS2上玩超任游戏)	40	GBASP多彩机壳/坐充电器	30/80	GBA水晶镜面	20
DC用超任模拟器（DC上可玩超任游戏）	55	PSONE旅行充电电源	150	PS2DC模拟器（可在PS2上玩DC游戏）	50	GBA太8全屏超薄冷光管（超亮型）	80	GB掠夺者金手指卡/GB魔术卡	50/25
DC用GBA模拟器（DC上可玩GBA游戏）	30	PSONE VCD卡	180	PS2世嘉模拟器（可在PS2上玩世嘉游戏）	50	GBA手提式旅行包/万用旅行包	30/45	PS/2002加强版金手指书（送金手指盘一张）	40
DC用N64模拟器（DC上可玩N64游戏）	150	PSONE限定记忆卡/背包	30/33	PS2原装光头	280	GBA车载充电器	40	GBA攻略全书(并附送游戏金手指)	40
DC万用SS模拟器（DC上可玩SS游戏）	40	PS2原装震动手柄	150	GBASP无线耳机＋收音机	60	GBA透明皮套/对战线	10/15	SS/4M加速卡/SS樱花记忆卡	80/80
DC万用街机模拟器（DC上可玩街机游戏）	40	PS2回力方向盘	180	GBASP旅行充电器	60	GBA镜面/摇杆	10/10	SS金手指/电源卡	60/95

快件邮费每件20元/慢件10元

凡购买以上配件 满100元者均送迷你型超人掌上游戏机一台，或送本公司会员卡一张或太8原声CD一张，数量有限送完为止。

GBA单卡区

游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
实况足球7	80	阿童木	60	心跳回忆中文	60	三国无双2（PS2版）	60	快打旋风1/2	25/38	鲁娜传奇(中文)	50	牧场物语2（中文）	65
FIFA2004	60	古惑狼A2	60	机器人大战D中文版	70	指环王3(中文)/指环王2	65/85	三国志霸王大陆（中文）	55	幻想水浒传（中文）	55	封神演义	55
特种部队	50	洛克人红太阳/蓝月亮	55	零PS2版	65	口袋妖怪(蓝宝石时钟版)	65	沉默阻击手	48	纯情房东俏房客（中文）	60	红色警戒（PS）	65
龙珠Z2	45	索尼克激斗片	80	坏瓦里奥3/4	45/55	口袋妖怪(红宝石时钟版)	65	魔法假期（中文）	60	铁拳3	55	火焰纹章（中文）	70
荣誉勋章2－日出(PS2版)	80	牧场物语女孩篇	75	我们的太阳	75	黄金太阳2（中文）	95	索尼克1/2	38/45	风之克罗诺亚1/2/3	25/30/35	天使之翼（中文）	65
007烈火	60	极品飞车	50	游戏王6中文版	90	荣誉勋章（PS2版）	55	星之海洋/马里奥赛车	55/25	太阁立志传	50	GT3	55
垂钓巴斯鱼	50	塞尔达传说 四把剑＋	55	列火之剑中文版	90	古墓丽影2中文	60	V拉力3	35	实况82002最终版	65	大航海（PS版）	60
龙屿地下城(PS版)	55	卧虎藏龙中文	75	太空战士战略版(中文)	90	拳皇EX2	55	机器人大战R中文	45	洛克人EXE3/街霸EX3	55/55	古惑狼2（PS版）	55
重返德军总部	50	寂静岭中文(PS版)	80	大金刚	55	真女神转生光之书/暗之书(中文)	60	机器人大战A中文	42	胜利十一人（WE）	60	钻地小子2	55
波斯王子(PS2版)	55	光明之魂2 中文/日文	90/65	火影忍者/鬼武者战略版(中文)	50/70	超级机器人大战OE中文	50	游戏王7—决斗都俞传说	65	特鲁尼克大冒险（中文）	55	玛丽2/3/4	28/30/35
忍者神龟(PS版)	60	圣剑传说中文/日文	90/55	宿命传说（PS版）	60	超时空要塞/梦幻模拟战	45/50	游戏王8	65	生化危机（PS版）	60	鬼眼狂刀	50
SD高达G世纪(PS2版)	65	幻想传说(中文)	65	合金装备（PS2版）	60	口袋弹珠台	50	口袋数码暴龙（红宝石中文）	60	恐龙危机（PS版）	60	萨尔达	50
玛莉与路易RPG	80	勇者斗恶龙(中文)	55	分裂细胞（PS2版）	60	黄金太阳日文/中文	45/50	口袋数码暴龙（蓝宝石中文）	60	星际争霸	55	超级恶（PS2版）	55
洛克人EXE4	55	名侦探柯南(中文)	60	疯狂出租车2（PS2版）	55	皇家骑士团中文	48	合金弹头EX3	65	樱花大战(中文)	60	NBA2003	50
游戏王6(中文)	80	合金装备(中文)	65	勇者斗恶龙怪兽	50	恶魔城(1中文/2中文/3中文)	38/45/50	光明之魂(中文)	55	皇牌空战	55	美少女麻将中文	60

快件邮费每件20元/慢件10元

合卡自选区

- AK003黄金太阳中文、光明之魂中文、皇家骑士团、玛丽3 ……105
- AK008拳皇EX、铁拳、街霸、恶魔城中文 ……95
- AK101最终幻想、口袋妖怪蓝宝石中文、机器人大战OE ……150
- AK102口袋红宝石中文版）、古墓丽影中文、合金弹头EX、实况6 ……110
- AK108合金装备、疯狂出租车、勇者斗恶龙、恶魔城3 ……115
- AK201烈火之剑、三国无双2、梦幻模拟战 ……130
- AK205洛克人EX3、特鲁尼克中文、火焰纹章中文、三国志中文 ……180
- AK209机器人R中文、游戏王7、黄金太阳中文 ……130
- AK288口袋红宝石中文、口袋蓝宝石中文、口袋翡翠中文、心跳回忆中文 ……135
- AK318玛丽4、洛克人EX3、索尼克2、魔法假期中文 ……108

凡在本公司购买GBA卡者均可享受无限次换卡业务，并凡购买2盘者以上均送GB合卡1201一盘或会员卡太8挂表一只数量有限，送完为止。

GB合卡自选区

- 00401：牧场2中文、三国演义2中文、游戏王3中文、第五次中文 ……50
- 00402：机器人F中文、游戏王4中文、三国3、牧场2（全中文） ……60
- 00411：口袋金中文、数码暴龙中文、第四次机器人中文、口袋银中文 ……60
- 00502：太空战士8中文、三国霸王大陆中文、2000格斗、合金弹头 ……55
- 00503：格斗王2002中文、心跳回忆中文、水浒传中文、第五次机器人大战中文、口袋水晶中文 ……80
- 00601：萨尔达、勇者斗恶龙、三国3、牧场2（全中文） ……60
- 00606：生化危机中文、恶魔城2中文、哈里波特中文、数码怪兽水晶版中文、太空战士X中文、天诛4中文 ……95
- 01001：铁拳3、幽游白书2、洛克人、垂击手、核金弹头、实况足球 ……40
- 01002：斩红郎无双剑、98格斗、快打旋风2、饿狼3、幽游白书、索尼克 ……50
- 01302：口袋水晶中文、口袋金中文、银中文、游戏王4中文、孤岛冒险中文 ……105
- 01305：萨尔达大地中文、机器人大战F中文、2001格斗核金弹头EX、勇者怪兽中文 ……130
- 01201：口袋金、银、红、青、绿、水晶、黄中文、牧场3中文 ……120
- 012601：拳皇96、97、98、街霸3、柯南、饿狼 ……45
- 0602：机器人大战A中文、黄金太阳、心跳回忆中文、太空战士9中文、越战2001中文、大航海 ……110
- 0801：口袋黄、红、青、绿中文、梦幻之星中文、三国傲视天下中文、第五次机器人大战中文 ……50
- 01101：太空战士4、三国霸王大陆、第五次机器人、海陆空大战、信长野望、大富翁中文 ……60
- 01102：牧场3中文、口袋水晶中文、NBA2001、坏玛莉3中文、口袋黄中文、饿狼五 ……75
- 01401：牧场3中文、牧场2中文、核金弹头、游戏王4中文、孤岛冒险中文、SD机器人中文、七龙珠中文 ……75
- 01405：三国志傲视天下中文、纹章传说中文、恶魔城2中文、幻想传说中文、勇者斗恶龙中文 ……90
- 01502：97格斗、龙珠、SD格斗、灌篮高手、恶魔城、核金弹头 ……50
- 02002：96格斗、饿狼传说4、幽幽白书4、七龙珠、太空战士（中文） ……55
- 02201：口袋金、银、黄、青、绿、红、三国霸王大陆、大金钢2001、合金弹头 ……70
- 02401：牧场3中文、勇者斗恶龙中文、口袋金中文、孤岛冒险3、恶魔城2中文、坏玛莉3 ……70
- 08201：炸弹人RPG、朱罗纪公园3、合金弹头、双截龙2、王牌空战、美少女麻将（绝对不重复） ……60

凡购买GB卡3盘以上者均送合卡1302一盘，或高达人物造型1个或会员卡数量有限送完为止，快件邮费10元/盘。

SS节目精选

光明力量1、2、3	梦幻模拟战1+2	魔女赌场ABC	飞龙RPG	魔兽争霸	越南战役	心跳回忆	御意见无用	洛克人X8	毒蛇格斗	异域巴洛克	梦幻模拟战5
SS精灵王	97/96拳皇	正义纹章	街霸3	三国武(中文)	大航海	机器大战F完结	失落的古代文明	黑之断章	救火奇兵	火热火热7	梦游美国
花小雷大战	生化危机	创造球会2	仙剑奇侠传(中文)	密斯特(中文)	武士道烈传	吞食天地	高达飞翔篇2CD	异形	恶狼4	绿影仙踪	妖霸天下
热血亲子	恶魔城月下	骨头先生2CD	龙屿地下城2CD	格兰蒂亚2CD	战国风云	生与死	恶魔战士3	水浒演武风云再起	闪电战机	太阁立志传	千年帝国之兴亡
紫炎龙	天草降临	雷鸟5	樱花大战2	D之食卓2CD	幻想水浒传	1945 II	侍魂3	合金装备	勇者大冒险	虎胆龙威	水浒传108星
世嘉拉力2	皇国浪漫传说	皇家骑士团2	超时空要塞2(2CD)	公主的皇冠	怒首岭峰	空牙外传	三国英杰传	街霸合集2CD	XM对街霸	VR战士II	迈向法国世界杯·足球

SS节目8元/张　买5张送1张　邮费10元

邮购汇款地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱　收款人：北京博凯利欣公司　邮编：100053　邮购查询时间：早10：00—晚16：00（周二休息）

邮购查询、咨询售后服务电话：(010)63274599　地址：北京市广外马莲道甲17号(此地址不收汇款及信件)乘46马莲道南口下车向东50米路北、609红莲南路下车对面即到

郑重声明：因业务繁忙，经顾客要求本公司在晚18点－19点之间特增加1小时邮购查询及咨询时间，凡在白天打不进电话的外地玩友可在这个时间与我们联系，我们会为您进行周到的服务。

因市场变化个别产品会有浮动，请谅解！本市玩友以店堂价格为准，广告版权、解释权属本公司所有请来电来函查询。

Maxstation® 掌の霸 GAME POCKET

掌机迷的首选

MS-688AC

购机后，三天内包退，七天内包换，终身售后服务保障

诚征 全国各大地区经销商

- 高品质
- 超宽屏
- 清音质
- 超轻巧

- 超薄外形设计，便于携带。
- 高保真立体声，游戏音乐更加逼真。
- 高清晰LCD显示，游戏画面更加清晰。
- 环保高效碱性电池，游戏时间更加长。
- 大规模集成电路，主机性能更加稳定。
- 多种颜色外壳，选择更加多样化。

兼容 NINTENDO GAME BOY 单卡、合卡游戏

缤纷色彩演绎 无限魅力重现

商标认证：ZC3676100 SL

销售部：广东省中山市兴中道兴中大厦7F　电话：13326968964　传真：0760-8883764　联系人：林先生

GUANGDONG ZHONGSHAN XINGZHONG ROAD XINGZHONG BUILDING 7F　© 2003 Maxstation MADE IN CHINA

FENT 纷特数码 梦工场

激情舞动精彩生活

企业注册号：6200002005360

快捷的邮购
完善的售后
个性化的服务
为您打造一个理想的购物空间

如想更加了解我们，请您点击：WWW.ChinaFENT.com

本公司专营：索尼、松下、JVC、佳能摄像机　索尼、松下CD、MD　PS2、NGC、XBOX、GBA及周边配件
索尼、佳能、奥林巴斯数码像机　三星、JNC、信利、朝华MP3

纷特承诺：

1、进货渠道可靠，货源充足，有绝对的价格优势及质量保证。
2、所售产品均质保一年，终身维修（随产品附有详细保修章程）。
3、设有专业的邮购和客服两大部门，确保您的汇款正确无误，发货准确、迅速，售后体系完善，为您提供个性化的追踪服务，能及时、准确的解答并解决您的疑问及所遇到的困难。
4、所邮购物品均以快件发出，如5天内未收到所购物品，请您及时联系我们，我们会给您一个准确的答复。
5、我们杜绝以假充真，以次充好，真正实现购物"零"风险。
6、我们以用户当亲人，视用户为家人，用户永远是对的经营理念，全力为您打造一个理想的购物空间。

迎新春、贺新年、纷特购物、送大礼！

纷特到底怎么样？您一试便知！

检督电话：0931-8820956

精品套机（快件邮费 50大件 30小件）

套机	价格
PSⅡ套机（原装主机＋完美直读＋PSⅡ原柄×2＋原装8M记忆卡＋遥控器＋直架＋专用电源＋游戏10款）	1780元
PSone套机（原装主机＋PSone原柄×2＋PSone专用记忆卡＋电源＋游戏10款）	620元
Sp套机（原装主机＋火牛＋专用包＋锂电＋座充＋游戏卡1款）	880元
GBA套机（原装主机＋专用包＋冷光灯＋高效充电器＋游戏卡1款）	580元
NGC套机（原装主机＋原柄＋电源＋正版游戏1款）	1380元
XBOX套机（原装主机＋原柄＋电源＋游戏10款）	1850元

原装单机　快件邮费30大/20小

单机	价格
PSⅡ原装主机（原柄＋完美直读＋AV线＋电源）	1480元
Psone套机（原柄＋AV线＋电源）	520元
Sp原装单机	780元
GBA原装单机	480元
NGC（原柄＋AV线＋电源）	980元
XBOX（原柄＋AV线＋电源）	1700元

二手主机　快件邮费30大/20小

（带配件）九成新、八成新、七成新

1500元/1300元/1000元
480元/380元/280元
550元/550元/450元
380元/300元/250元
500元/400元/300元

GBA卡带（全新）

快件邮费1盘5元2盘以上均10元

128M：69元
新约圣剑传说（中文）
烈火之剑（中文）
勇者斗恶龙（中文）
最终幻想战略版（中文）
光明之魂（中文）
我们的太阳（中文）
索尼克2（中文）
指环王双塔（中文）
鬼武者战略版（中文）
分歧档案（中文）
黄金太阳2（中文）
天外魔境Ⅱ
高达G世纪A
洛克人红日、蓝月
荣誉勋章
马里奥与路易RPG(中文)
指环王3（中文）
史莱姆军团
魔法三王子
七龙珠Z2
游戏王七
荣誉勋章之深透者

64M　34元
瓦里奥制造
机战D（中文）
机战OE（中文）
机战R（中文）
机战A（中文）
恶魔城月轮（中文）
晓月舞曲（中文）
白夜　（中文）
阿拉丁
街头涂鸦
火影忍者
银河战士（中文）
龙珠Z2
牧场物语（中文）
大金刚
合金弹头
Ct特攻部队
海贼王
斯塔菲2
环玛莉
黄金太阳（中文）
塞尔达
索尼克对战
牧场物语2中文
铁臂阿童木
X战警
蜘蛛侠
超胆侠
狮子王
大金刚
忍者战警
忍者神龟

32M　24元
玛莉赛车
玛莉1A
玛莉2A
玛莉3A
玛莉4A
V拉力3
巅峰赛车
空战雄鹰
俄罗斯方块
NBA
空军三角洲

周边配件　快件邮费一律10元

配件	价格	配件	价格
PSⅡ组柄	26	PSⅡ8M原装记忆卡	12[illegible]
PSⅡ原柄	50	PSⅡ支架竖/太十	8/14
Psone组柄	4	PSⅡ电源大/小	30/20
PSone原柄	13	PSⅡ遥控器大/小	27/22
PSone组座	13	PSⅡ分量/S端子线	10
PSone原座	38	PSⅡ腾分叉有摇控	[illegible]
PSone制转	14	GBA冷光灯	26
PSⅡ制转	18	GBA对打线2头/4头	4/6
PSone组装光头	80	GBA保护盖	5
PSone原装光头	180	GBA布包	6
PSⅡ二手光头（A）	170	GBA放大镜	8
PSⅡ二手光头（B）	220	GBA充电器（高效/普通）	25/12
PSⅡ原装光头（B）	390	GBA屏贴/镜面	3
PSⅡ二手光头（R）	370	SP扩音器	25
PSⅡ二手光头（C）	320	Sp收音机	24
Sp座充	26	SP锂电	25
Sp火牛	10	Sp布包	10
GBA水晶屏	8	Sp耳机转接线	8

MD机　快件邮费　一律30元

型号	价格
索尼：N10	2000
N1	1850
N510	1170
N710	1500
N910	1700
NE810	1600
E10	1650
松下：MR230D	1420
MJ50	800
夏普：MT899	1830
MT290	830

CD机

型号	价格
索尼：E355	470
EJ785	590
EJ885	870
EJ985	1110
Ne715	630
EJ2000	1700
NE1	1250
松下：J900	1085
CT800	820
CT700	700
CT500	550

索尼原装耳机　邮费10元

型号	价格	型号	价格
E818LP	90元	E737LP	95元
EX51SP	220元	E888SP	390元
E819V	100元	E828LP	100元
Q55SL	190元	Q22SL	180元
J10	160元		

WALKMAN

因版面有限，如需其它产品的详细资料，请来电来函，或网上查询。
注：汇款时请一定写清所购物品，及详细地址，如方便的话请留下您的联系电话，以便我们及时与您联系
汇款、通信、寄货地址：兰州市庆阳路8号B座－9　邮编：730000
收款人：甘肃纷特数码科技有限公司
咨询电话：0931-8830822　售后、咨询电话：0931-8830522　投诉、批发：0931-8520956
店址：兰州市东广红广场主席台东侧（国芳百盛对面）　营业时间：9点－20点（节假日不休）
本广告最终解释权归本公司所有



三栖下午茶

研究日本民族特性的《菊花与刀》一书作者本尼迪克特曾引用过一句话："开始，上帝就给每个民族一只陶杯，从这杯中，人们饮入了他们的生活"。的确，美国文化孕育出了乔治·卢卡斯和詹姆斯·卡梅隆，以华丽的视觉听觉效果震撼全世界观众的身心；日本文化则孕育除了黑泽明和北野武，用艺术的电影语言和暴力美的意境展现东方韵味。『花火』里的破灭之美令人沉醉，『星球大战』的宏伟壮烈令人叫绝，正和电影等领域所展现出来的差别一样，仅观娱乐界的动漫便能领略出东西方文化差异的无处不在。

「Cartoon」和「Anime」

经过这几年进口迪斯尼动画大片的连番轰炸，相信各位读者对于"卡通"这个词一定不会陌生。"Cartoon"作为代表"动画片"的新单词伴随着动画的出现从欧美诞生，并在美国动画巨匠迪斯尼的商业化发展运作下（第一部动画电影《白雪公主》）渐渐成为美国电影巨大产业中极其重要的部分，"卡通"从此在美国电影文化的全球扩张中成为攻克"老少皆宜"这一巨大市场的得力军。至于日本方面，经过几十年的发展并得益于漫画之神手冢治虫发明的"偷工减料"法（这点下文会另作说明），在画风和内容方面渐渐形成了自己的风格，并根据Animation（动画，涵义比偏商业的Cartoon广）这个词，创造出了被大众所认可并专指"日本风格动画"的"Anime"（アニメ，音：啊你灭）。当然这也只是一个笼统的分类法，但出于大众欣赏的考虑，在下文进行Cartoon和Anime的比较时笔者就不会找些催人如梦或是诡异得莫名其妙的非主流动漫，而主要以迪斯尼、梦工场以及主流日本商业动画为主啦。



东方的含蓄与西方的张扬

无论谈论什么，总少不得先在表面功夫上招一番。从这方面来看，代表欧美风格的Cartoon和代表日本风格的Anime从画面上看风格相去甚远，相信没有人会把充满曲线美、造型进行充分的艺术夸张而且无论是人还是动物都仿佛充气的皮球般充满弹性的《泰山》当作是日本动画，同样也不会有人在欣赏落满樱花瓣、人物脸形如同锅铲般尖锐的《X》时觉得这是梦工场的煽情大作。

美国人财大气粗，迪斯尼和梦工场都是可以数千万美元、数年时间和数百的人力往一部两小时长的动画电影里砸，所以高质量的制作所带来的便是动作流畅表情丰富的动画形象，巧妙而幽默的肢体语言恰如其分地配合了剧情的发展，甚至有时完全可以取代人物的台词。这点最典型的莫过于迪斯尼的『幻想曲2000』，虽然是以音乐和动画的配合为主，但动画角色丰富的表情和动作足以将故事说明白(比如"诺亚方舟"的"唐老鸭版"）。

能砸钱归能砸钱，追求动画质量归追求动画质量，但Cartoon中这些特点是同美国文化中的张扬与外向分不开的，动画中人物的表现也和美国人在现实生活中的交流方式相关的。相比起来，属于东方文化圈的日本更注重含蓄之美，沉静，却如樱花般转瞬而逝，感情表露也更为收敛（手舞足蹈的说话在中国和日本看来都是很突兀的）。因此虽然按理来说动画就该动起来，但在许多日本的Anime中，对于静态所展现出来的"美"却更为重视。这一方面是和占日本动画很大一部分的电视动画商业模式有关——边做边放，制作得越简单越快越好。当年手冢治虫制作《铁臂阿童木》时，发明了大量"偷懒"的方法，比如说话时只做嘴巴的动画及大量采用定格画面等。从另一方面来说，在将整体动感效果降低的同时，却能以静态的画面将



构图的美学发挥到了极致，比如以女杀手为题材的电视动画《Noir》，虽然动作场面并不多，但是却使用了许多很“酷”的定格来烘托故事气氛。而一些制作比较精良的OVA动画（只在音像市场发行而不在电视或电影院播放）如《浪客剑心·追忆篇》，讲述日本明治维新前杀手剑心与被杀者遗孀雪代巴的情感纠葛悲剧，剑心与雪代巴在雨中的相遇以及雪代巴临死前用刀划破剑心脸庞两场戏，节奏平缓，但相对静止的画面在巧妙的切换中，一种残酷冷峻的美仿佛能从画面中慢慢渗透出来，雨点、红花、白刃……

创意，剧情，场面？

东方的意境美与西方的动态美在动画领域激烈碰撞，但总的说来，美国卡通的电影化运作使得其主要以质取胜，特别是梦工场和迪斯尼互拼的这几年，双方几乎每一部推出的卡通电影都有其过人之处。《埃及王子》史诗般的气势，精妙的“壁画动画”；《怪物公司》和《怪物史莱克》的精妙创意；《玩具总动员》和《恐龙》精美的3DCG动画等都十分强劲，至于作为大片引进的《狮子王》，在开头部分使用大场面深深震撼了许多只认为卡通是“小打小闹”的观众。对于美国卡通来说，作为“动画”和作为“电影”两方面都要兼顾。既要有动画天马行空充满幻想色彩的一面，又要有娱乐电影场面壮大以及惊险的一面，所以也可以说美国不少卡通更像是用动画来表现的娱乐电影，同时出于动画的特性大多定位于老少皆宜（仅就国内能到处看到的主流卡通而言，《南方公园》和《再生侠》就不提了）。

而日本的流行文化对于动漫已经融合得相当厉害，Anime已经不再只是“动画”而成为一种和电影电视平起平坐的表现故事的方式，因此不少作品都有自己所面向的年龄层，就以宫崎骏来说，《红猪》便很明显是针对稍高年龄层的读者，而《千与千寻的神隐》的观众就是老少都有了；曾经以晦涩成人化剧场动画《攻壳机动队》与《机动警察 The Movie》闻名的押井守，当年指导的电视动画《福星小子》就是一个轻松幽默面向年轻观众的喜剧。总的来说由于日本动画实在太多，各家都因为竞争弄得十分头疼，有限的预算下制作不会差太多(当然电影高于OVA高于电视动画)，所以要找特色就只能从剧情和整体风格上下功夫，也因此造就了日本动画的题材多样化，而其结果就是对比有





些陷入好莱坞模式化的美国卡通，日本动画不乏在剧情内涵上相当有深度的作品。比如描写战争残酷的OVA《机动战士高达08MS小队》、表现爱情执着的剧场动画《千年女优》、真实表现都市情感的电视动画《愿此刻永恒》和充满蓝调感伤的电视动画《Cowboy Bebop》等，不仅故事曲折多变，主题耐人寻味，在人物形象塑造方面也更为深刻。

美国卡通由于娱乐文化的发达所致，“闷”的剧本一般都做成电影了，卡通则更多的是表现画面效果和冲击力，故事方面一般都套路化了。这方面迪斯尼可谓是坚定不移，用自己的成功嘲笑着梦工场的失败——《埃及王子》选择了严肃题材和厚重的表现手法，不过却因为剧本方面的薄弱而毁于一旦；《野马雄风》是美国屈指可数的在主题内涵故事和画面上都几近完美的作品，但是其过于阳刚和豪放的气势却失宠于看惯迪斯尼“老少皆宜”动画的市场。对比一下在美国走红的日本动画，都是诸如『兽兵卫忍风帖』或『高达W』之类剧情直接但画面或造型华丽的作品，相信大家一眼就能看出双方特有的文化和市场氛围对动画作品产生的影响了吧？

融合还是继续分道扬镳？

一边是西方丰富而主动的情感表示，一边是东方含蓄内敛的静态美；一边是争取广泛市场而稀释主题，一边是针对不同的年龄层强化特点……从市场来看这并不冲突，投入得多卖得多，投入得少就先确保填肚子，而文化的差异和对待动画的看法也注定要形成两种风格各异的动画方式。对于中国人来说，自然是在娱乐的时候看看迪斯尼卡通过把瘾比较好，绝对不会晕在悬念中或是郁闷到爆；而从一种对于“美”的欣赏来说，日本动画的东方审美观还是和国人比较接近的（看看老外把花木兰画成什么样子了……），一些思想（如生活细节、爱情观、人生观）也是国人能大致接受的。

当然现在不少美国卡通也渐渐开始注重故事性并在人物塑造上采用了更多样的方式(如《星银岛》)，像《野马雄风》这样的写实画风动画在内涵上则有突破性进展。而日本动画一旦有美国的文化背景撑腰并得到美国股民的钱的帮助，一样能做出在画面和内涵上都相当出色的佳作，比如原本就来自日本动画理念的《骇客帝国》动画版中由日本监督做出来的7个短片。

关于两边的特有风格，也不能说融合还是分化哪条路更好些，正如东方文化和西方文化目前正共存一样，卡通和Anime的互相促进互相影响是必要的否则其结果将是同一模式的自我腐朽，无论对于文化还是其他的东西来说都是如此，作为观众的我们，就乖乖地乐观其成吧……

三栖人新闻速递

老树开新花，《圣斗士星矢》新画集明年春发售

《过去北京中图还有一本陈旧的《BunningBlood》画集，上面收录了许多车田作品的精美封面画以及插图，包括《男坂》、《圣斗士星矢》和《风魔小次郎》等，但自那之后，车田一直没有出过大的画集。而根据车田正美的官方网站公布的消息，明年春天将会发售新的《圣斗士星矢》画集，目前摄影师正在着手给他拍摄一些用在画集里的照片。

明年初，车田老师亲自参与制作的第一部《圣斗士星矢》的剧场版将在2月14日情人节的时候公映，配合着新的画集，是否到时还会掀起一阵圣斗士的旋风令这部老作品焕发新生机呢？

国产动画电影『蝴蝶梦—梁山伯与祝英台』即将播放

据南方网动漫频道讯，首部内地与台湾合作的动画电影即将上市，由台湾相关的电影公司历经数年企划与制作的动画长片“蝴蝶梦—梁山伯与祝英台”，将在2004年元旦上映，目前超大的数字梁祝广告壁贴，已经出现在台北捷运西门站手扶电梯旁，吸引许多路过人潮的眼光。这部集台湾优秀人才制作的动画片，将代表内地与台湾正式踏入动画大片舞台。

动画版的“蝴蝶梦—梁山伯与祝英台”宛如现代偶像剧，细腻地呈现梁山伯与祝英台在浪漫的环境下发展出深刻的感情，将古典与创新完美融合，透过数字化科技，将现实中难以做的特效，完美呈现出来。为了表现梁山伯的勇气与真爱，由歌手萧亚轩负责梁山伯的配音，深情婉约的祝英台则由歌手刘若英配音，至于饰演坏蛋的马文才，则由知名主持人吴宗宪配音，不仅喜感与逗趣兼具，并配合舞蹈唱起Rap，充分将流行与动画结合。

青山冈昌漫画作品单行本销量过亿

青山冈昌以在小学馆的《少年Sunday》上连载的《名侦探柯南》走红，改编成动画后更是红透半边天，连中国都受起影响，不仅引进了电视版动画，漫画版也由正规出版社发行了单行本。根据近期的统计，仅在日本国内，青山冈昌的漫画作品单行本累计销量超过一亿，真可谓红到发紫，自然让小学馆和他本人挣翻了包。为了庆祝，日前特地举办了盛大的庆祝会，并邀请了责任编辑、声优和热心读者前来参加，盛况空前。

斋藤千穗挑中普希金

以《白木兰圆舞曲》、《花音》和《芭蕾娃娃》等作品被国内读者所熟悉的少女漫画家斋藤千穗，经过一段时间的修整后，再次找到了当年画《白木兰圆舞曲》时那种画历史题材故事的感觉，在2004年1月号的《FLOWERS》上开始连载新的作品《青铜天使》，取材于19世纪俄罗斯著名诗人普希金的经历，虚构了一个这位诗人和一个16岁女孩的浪漫爱情经历。看来似乎会是一部具备文艺气息以及时代感的漫画。

寺泽武一新连载强势登场！

一些“上了年纪”的动漫迷们小时候是否看过或者听说过《神枪库布拉》这套漫画呢？在那个充斥着低龄向连环画的时代，《神枪库布拉》天马行空般的情节和超酷略带血腥暴力的画面给予孩子们（汗）极大的心灵震撼，以最完美的身体为钥匙的巨锁，将人冻成碎片的冰雪女皇……相信许多人都会对这部美式风格浓烈的日本漫画记忆犹新。而近期，《神枪库布拉》的作者寺泽武一将在集英社明年的一本青年漫画连载刊物上开始连载新漫画《GUN DRAGON Ⅱ》，故事大概是未来时代的宇宙联盟中，执法机关“GUN DRAGON”的四位少女成员对抗罪犯的故事，其风格将继承寺泽武一擅长的写实手法和CG绘画。

闲扯游戏BAR

2000-2004 GAMEBAR

这个年头大家都忙，自己的碎事一箩筐，闲扯BAR的稿子也处于青黄不接的阶段，一堆任务在身，让木头焦急的紧。上期杂志刚出没几天，木头手头还没有多少读者的投稿，为了及时完工，以后还真是不得不亲自上阵了。总之希望大家能够多多投稿，本栏目任何与游戏有关的话题统统包揽，总有页面留给你！

杂评

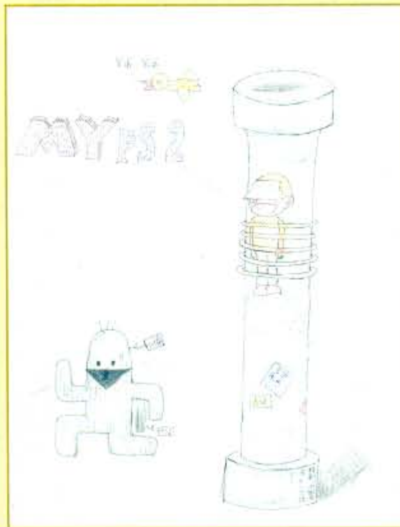
●天外魔境・青之天外（GBA / 任天堂）：据说《青》原本是系列3的一个枝节设定，由任天堂代理之后便决定在GBA上发售。虽说是全新的角色和设定，但不愧于《天》的奇特感觉还是很完美地传承了下来。《青》的世界设定还是与中国扯上了很大的关系，让我亲切的也正是在此。虽然在敌人的设定上你看不到传统中国《山海经》里的妖魔鬼怪，但村庄建筑风格的独特和大环境的作用多少还是让人怀念以前FC上众多的中文原创RPG。战斗就不用多想了，这种画面在GBA上已经安了的，习惯之前的《DQ怪兽篇》自然会没问题了。《青》最成功的恐怕还是鲜明的角色的，即有阴阳师，又有机械人，有肥壮的，有活美的，几乎所有人的性格都可以从外形上体会到，而魅力又体现在了游戏中，实在让人投入感UP!（长春　刘赢征）

●波斯王子・时之砂（GBA / UBI）：优点——画面干净、明晰，给人一种深沉的美感。在同类游戏甚至所有GBA软件中都属上乘，视觉享受；动作流畅是该系列的优良传统，配合丰富的动作招式，给人一种行云流水般的舒适感（“壁虎漫步”尤甚）；高难度（这也算？），敌人形象虽不丰富,但同样人攻击方式不同且破绽让人意外，很难找到（尤其是那个长矛兵，必须跳一下引他扔矛，才会露出破绽），击破后给人一种成就感，十足的成就感，因为没有硬拼的敌人，要巧，这比恶魔城要好很多。美中不足——游戏中实物如推动、罐子与背景分不清常常漏掉，攻击判定糟糕，往往还有一个人距离就能够到敌人，女主角在跳跃下落中不能攻击等；难度高，死亡率太高，即使引入时间砂系统仿佛也无济于事，关键还是对动作操作要求严格，有时让人郁闷着急，可游戏的一些陷阱、机关实在太繁琐。(辽宁　邓尧）

●Alone in the dark（PS / CAPCOM）：画面就PS机能看来可以说是已经达到了极致。为了弥补机能不足导致的人物动作僵直锯齿，两名主角都配备了手电筒这一道具，从而使得周围的环境看起来更为逼真。另外，就作品主题“人类最害怕孤独”而言，游戏牢牢地把握住声音与画面的完美融合，从而成功地营造出一种凄凉孤寂的荒郊氛围。选择不同的人物，故事的流程完全不一样。个人觉得选择女主角的难度更大（利用妖怪害怕亮光的特性驱开它们，也算是游戏的一大特色吧！）。谜题的解答倒不是很难，只是在人物对话中没有显示字幕，一定程度加大了理解上的困难（残念中……）。操作手感没的说，系统自动把方向操纵设置在十字键，多少有点不爽快。（福州　余刚）

●生化危机・爆发（PS2 / CAPCOM）：进入游戏后看到熟悉的画面，熟悉的操作方式让人禁不住热血沸腾，游戏对应网上连线人物多达八位,各有各的特点，都是一些身手敏捷，窜房越脊，如履平地的家伙们，手持各种轻重武器，自制的燃烧瓶、石块等物品，在多个独立场景中互相协助,进行大约1个小时左右的脱逃，而危胁玩家生命的不只有各种僵尸、大火,而且还有自身感染的病毒也在身体内蠢蠢欲动，伺机吞食玩家，玩家要在病毒完全爆发前逃出生天。(在把病毒传染给别人?)本人无硬盘，故独自游戏时读盘时间偏长，每一场景通关时间个人认为偏短。不过这也不算什么问题，生化FANS们一定要(有机会的话)上网连线，这才能体现这款作品的本质，看看在危机时刻每个人的表现如何，是背育友谊独自逃命，还是舍己为人共同迈向胜利。（新疆　汪雷）





●大众高尔夫4（PS2 / SCE）：先说说画面，本作的画面可以说是非常漂亮了，虽然比起GC的《马里奥高尔夫》差一点点，但在PS2上还是非常优秀的。本作的角色多达34人，每个人物都极具特色，有很多人物造型极为夸张，让人怀疑这样的人能打高尔夫吗？再说说场地,我认为高尔夫最重要的要素就是场地,本作在这方面下了很大功夫,本作共收入了15块场地,每块场地的特点都表现出制作人的用心。最后说说操作感,本作专业知识要求很高,一些高难度的弧线球外行人很难快速掌握,需要玩家们不断地练习才行,看电脑们打出一连串精彩的好球心里直痒痒,看来还得多练习才行。(辽阳　张旭）

●山脊赛车进化（PS2 / NAMCO）：所有玩过《GT赛车》的玩家对本作的评价一定不高,因为《山脊赛车》系列所谓的革命只不过是保留自己的优点后，再向《GT赛车》学习更真实一点。结果不是很让人满意，既然你公然向《GT赛车》发起挑战，人们自然会拿你与《GT赛车》做比较,不与《GT赛车4》比与《GT赛车3》比都会败下阵来，画面差不多一样好，BGM本作要略好一些，速度感差不多，最后在仿真一项上大败。其实如果《山脊赛车》系列走自己的路的话，不会出现这种局面，《山脊赛车5》不是很好吗？何必要革命呢？(辽阳　张旭）



木头致力于打破栏目常规，特欢迎各派玩家提供花门情报，除了放出话题供大家来讨论，也欢迎玩家自发提供话题。征稿内容：

●游戏杂评（长短不限，观点要独到）

●业界趣谈（长短不限，话题要鲜明）

●除了传统的评论杂谈外，更多游戏的趣谈焦点话题统统照收，你有点子就来投。

投稿地址：北京安外邮局75号信箱　风林 / 闲扯游戏（收）

邮编：100011　　E-mail：game@gameach.com

熨斗头下的真实

消散的加布罗

“白色的家伙……难道是高达吗？！”

不知道是不是“游戏市场即将进入衰退”的预言开始灵验，最近的硬件和软件销量都多少有些下降。根据ENTERBRAIN的调查，角色类游戏现在已经成为厂商利润的支柱，而其中最典型的代表，正是高达·相逢在宇宙在经历了9月4日开始的发售狂潮之后，到目前为止仍能保持每月四万左右的出货量；街机的新作“奥古对提坦斯”更是大受欢迎。其他很多看似与高达毫无关系的游戏，也经常引用高达中的经典场景和对白。早到樱大战4问题中的“金刚的座机大日剑肩头的字是什么”？其答案竟有一个“百”字，近到“恶代官2”里的迷你游戏“愿佛射击[]”。甚至主机的发售都以高达的相关内容作为宣传重点，比如夏亚专用NGC和GBASP，比如带“百”字的金色PS2（00100型？！）……

不仅在游戏界，其他娱乐领域也经常可见高达的身影，典型例子就是“放课后的一年战争”，以及GTO中的“黑色三连星”和鬼冢的勇士模型。日本人的动画情结和恶搞天赋，在高达身上体现得淋漓尽致。这种影响力，称之为“高达现象”或“高达时代”也不为过。

应该说，高达所造成的这种狂热反应，从1978年就已经开始了。但这股浪潮在现在为何显得如此强大？原因其实很简单：70年代末深受高达熏陶的一代人现在成了社会的支柱，所以高达产生的社会效应目前格外强烈。

那么，为什么高达会在日本引起如此深远的影响？换句话说，高达究竟有什么魅力，值得这些OTAKU们如此疯狂？

“重力这种东西是把人心往地底拉扯的力量”！

一切都是从1978年那部现在看起来相当粗糙的动画开始的。我不是富野肚子里的蛔虫，无法得知0079那个年代时他真正的想法。但是有一点可以肯定：他当时并不打算把高达做成连续的系列作品。这倒是有点像冯小刚的贺岁收山之作——《大腕》，讽刺了该讽刺的，抱怨了该抱怨的，也就不会有合适的市场和评论家让他去继续做贺岁版了。当然，0079的主题和讽刺无关，其核心的主题，无疑是以富野，甚至整个日本社会对人性和战争的观点为基础的。

70年代末的日本社会，由于其地理位置的战略意义和特点，再加上它的经济发展模式的特殊性，而呈现空前紧张的状态。大企业的兼并十分频繁，普通人的生活充满了危机感，人与人之间的关系也开始变得淡漠。在这种大背景下诞生的“机动战士高达”，无疑能引起观众的极大共鸣。

除了在当时标新立异的机械设定之外，高达区别于其他经典机器人动画的最大要素，就是强调Newtype——也就是新类型人在历史进程中的作用。0079中的新类型人，实际上是“能够彼此准确理解”的人。这种能力并非来自于超能力或精神感应，而是源自生活的经济和对他人，对自我的深刻反思。所谓高达，所谓扎古，都是包裹这种思想的外壳罢了，也就是说，富野所说的“否定高达”概念的雏形，早在0079便已经产生了。

由于准确地捕捉了大众的心态，0079获得了极大成功。这样一来，富野就必须在原作的基础上继续高达的历史。这以后的富野系高达故事，虽然仍带着富野自身的思想，但已不可避免地掺进了商业化的气息。

首先登场的续作是ZETA。比起0079，ZETA的最大变化就是Newtype不再是引导人类前进的动力，而是战争的发起者。从这个角度来看，从0079到ZETA的蜕变是本质性的。当然，如果ZETA继续保持0079那种偏重精神性的本质，其受众范围和一般可看性势必大大下降，所以Newtype定义的变化也是可以理解的。作为强调“攻击性”的高达作品ZETA的情节进程十分紧张，而结局更以恐怖的几乎全员全灭给人以极大震撼。这种震撼已经和0079结尾的心灵对话完全不同了。相对于阿姆罗，卡缪的性格也要狂暴得多，“攻击性”也强得多。但与其说是个屡立功勋的英雄，倒不如说是个“病人”。因为根据富野的解释，倘若主角被塑造成没有缺点的“完人”，在普通观众中便无法引起共鸣。这样来讲，ZETA无疑也是成功的。

但接下来的ZZ便不同了。ZZ既是最能体现富野任性一面的作品，又是深受商业化影响的作品。前者是因为富野要找回“机器人动画的娱乐性”，而使ZZ前期充满搞笑风格；后者则是因为ZZ的续作被定为逆袭，而使ZZ的后期重现ZETA的阴暗风格，甚至哈曼也被强制设定成挂掉。这就造成了ZZ的播放前期和后期都引起了极大争议。尤其是后期，令很多从ZZ开始接触高达系列的观众极为惊骇。这是正统系高达中最具“野性”的一作。

然后，决定了ZZ后期阴暗风格的逆袭，终于以剧场版的形式现身。从某种意义上讲，逆袭是除0079外最强调精神力量的作品。用精神之夫把阿克西斯推离地球的结局，几乎可以说是彻底的“否定高达”。这种意志性的结局在日本引起的轰动和讨论不亚于0079时代。不过，过短的情节确实显得张力不足，或许是因为阿姆罗和夏亚之间该说的话早在0079和ZETA时就说完了吧……

以上是针对富野系正统高达作的大致阐述。但其实包括0080、0083、V、W等在内的非富野或非正统系作品在内，无论其风格如何，都是根据日本社会在当时的心态推出的。因此绝大多数高达作品都获得了成功，由此说来，甚至连“是高达决定了日本社会的心态”这种观点也是可以理解的。说宫崎骏的作品是“国民动画”，而高达则可称为“国民SF动画”了。

“为什么把战争当作乐趣！！”

但是很多人在迷恋高达的同时，却忽视了“高达的核心是人而不是机体”这个根本性问题。这里举一个机战中的例子：有一次我在网上与人讨论DC版机战a的问题时，竟然有人无视阿姆罗培养出的500多射击，而放言不可能有130000以上的伤害。当然，很多喜欢高达的人是先被机械设定吸引住的，但只要对高达的世界观稍作研究，很快就会发现其本质在于人而不是机械，从而转向对高达“精神本质”的学习体会。至于不喜欢高达的人拿“机体漂亮或是不漂亮”做挡箭牌，就更无从谈起了。因为，高达的机体设定在20米高上下或是按照原本的构想设计成3米高左右，甚至“光束来福枪的弹匣为什么打完不能补充”这种讨论和高达的精神本质并没有关系。作为机体的高达的只是和米氏粒子一样的，为了展开故事情节而设置的“游戏规则”而已……。

然而说到精神本质，就又有人出来抱怨说“高达的战争太假”、“一年战争时不可能出现阿姆罗那样的超级王牌”。这是因为人们喜欢把战功卓著的人称为“英雄”，然后就把它强行放到“高大全”的框框里衡量。但是，那些叱咤风云的Newtype们，其实只是随着风雨飘摇的落叶，随着大势而做出无奈的选择。这一点有些像金庸先生的武侠小说，在历史前进的大背景下描绘个人的命运。

“我最讨厌大人了！”

一开始的高达并不是针对成人的动画，而是面对处于青春期甚至更年幼的观众的。不得不承认，这是一个极为恰当的定位。在即将成为大人的观众群中描写青春期少年被迫参战的痛苦历程，非常容易引起观众的共鸣。这些从初代高达开始的观众一直是这个系列忠实的拥护？，再加上后期新进的观众，就成了目前数量庞大的群体。由于每代高达都很适合当时社会的状况，所以即使是没接触过高达的孩子也会很快入迷，而且，接受不同风格的高达作品，也是少年成长为大人所需要体味多彩感受的一部分吧。

“你这家伙回到过去的隐居生活吧！！”

非常遗憾的是，中国国内没有相当于高达这种地位的，足以对社会产生深远影响的动画作品，而且由于中国的特殊国情，最早接触动画的一代人目前也还没成为社会的支柱，以往的“小蝌蚪找妈妈”、“九色鹿”，虽然能体现出中华民族思想中的意境，画面也称得上艺术感十足，但因为始终不能和商业正常接轨，从而无法担当起引导观众的责任。往小了说，受到影响的观众不能拥有完整的童年；往大了说，甚至将来的民族凝聚力都成问题，这绝非危言耸听。

但是，想要营造出这种“国民设”动画，还需要多方面努力。不过国内的技术力虽强，都是以加上润色为主，类似高达这种级别的动画，想在国内出现，还未完善的东西实在太多了……现在的我们，只有为高达而感动了……

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

灵魂之颂歌

——你所不了解的「刀魂」



“被历史选中的人成为战士，被历史铭刻的战士成为英雄。”

“能够超越历史与世界的，留下来的只有剑与魂的传说。”

每当我听起SC2的剑圣模式STAFF的结尾曲时，胸中热血在无限澎湃，我不禁要说：NAMCO真是太伟大了！

SOUL CALIBUR，一个响亮的名字，一个NAMCO社现在绝对的王牌系列。一个曾经感动过无数人的大作，惟一一个拥有比某些RPG大作还要深奥的剧情，错综复杂的人物关系和重厚的世界观的格斗游戏，以及拥有无数为之疯狂的死忠的作品。

灵魂能力2（以下简称SC2，刀魂2）的全球销量截止12月,全球销量已经达215万（3机种日本地区32万，北美地区160万,欧洲地区23万，海外其他不计）可以说是NAMCO今年最畅销的的游戏，也是全球现在销量最高的格斗游戏，在继承DC版满分的耀眼光芒后，将其发扬光大，日本斗剧，美国EVO203，还有欧洲,台湾地区都举行了规模宏大的SC2大赛，水平之高令人称赞！SC2可以说是2003年最伟大的格斗游戏。

深入探讨NAMCO王牌武器格斗灵魂能力系列的昨天、今天和明天。

灵魂能力2的游戏性，我个人认为是完全可以给满分的，NAMCO在SC2首创的“上半身与下半身资料独立运算”的技术，在3D格斗界是无人能出其右的，角色可以下半身在移动的同时,上半身还在做出各种各样的复杂动作，可以躲避对手的一些进攻同时迅速进攻，大大提高了战略性和复杂性，动作真实流畅如行云流水，角色招式不但不像某些3D格斗游戏那般生硬，而且十分有观赏性。

同时角色的实力平衡也较上一代大大增强，DC版不同角色招数相同重复的现象一去不复返,为此不得不删除了1代人气极高的黄星京(HWANG）和洛克（ROCK）等角色，而增加了大量具有自己个性的新角色：使用不同于姐姐SOFITIA以盾牌进攻为主的卡桑德拉(CASSANDRA），大刀术动作完全不抄袭于柴香华（XIANGHUA）的洪润星(YUNSONG）以及SC系列中一直缺少的西洋击剑型角色拉非尔（RAPHAEL），还有刀魂系列初次登场的使用小匕首的“罗莉”可爱型小女孩塔丽姆（TALIM),旧角色方面也是大幅强化角色的个性化,为了达到实力的平衡，大幅削弱了前作实力超强的船长塞万提斯(CERVANTES)和御剑平四郎(MITSURUGI)的普通技巧的判定和伤害，而给他们增加了很多的个性判定技巧和构技，其他旧角色，如前作的变化有余而实力欠缺的李小龙型角色真喜志(MAXI)大幅增强了单发攻击力,前作被称为“最弱角色”的SM女王IVY由于增加了4种被称为“素灵四度交代”的特殊构和大量新技而一跃到了SC2成为3甲实力派角色，前作中打击技判定过弱而投技判定过强，下段技少的斧头大壮阿斯塔罗斯(ASTAROTH）也增加了不少新技和优秀的判定,招式也变得更加豪迈喧哗，投技也不再像前作那样可怕（前作的斧男的B投是不可以弹返的），以及TAKI的特殊构“宿”可以移动，还有KILIK、柴香华、夜魔等人的加强等等。

另外由于新“8 WAY RUN”系统的诞生，使得每位角色都有自己独特的战术和打法，不会再出现DC版那样某些招式过于霸道而只用几招就可骗血取胜的现象了，由于一步位移的距离增大，使得躲避对方的投技和追打，纵斩变的十分容易。更增强了系统的二择性，可钻研性和重复探讨性，而且SC2是博大精深的游戏，上手容易但是想学精难，曾经有人说刀魂是乱按键或者只练几招就可以取胜的格斗游戏，结果这个人被在下的师傅，一位上海的高手连胜近百局而竟没有“侥幸”胜一局后，也认识到了自己的错误认识,也开始认真钻研这个游戏。可以说，SC2的游戏性并不是建立在“收集”（比如家用版追加的剑圣模式）或者“娱乐”（比如三机种加入的恶搞角色三岛平八、林克、和再生侠，还有原创角色NECRID等等）。鄙人以为，SC系列之所以会受到玩家的真正欢迎，其实是可以大致归为6点的：



1、剧情：世界观宏大严谨，角色众多而关系错综复杂。在忽视剧情的格斗游戏界不多见，对于这个以16世纪为主线的世界观，很多不玩格斗游戏的人，因为这个像RPG一样宏大的世界，也会去尝试研究，因为能给人带来的代入感很强。

2、BGM：音乐雄壮有很大气势，其实3D格斗里面，也就只有SC系列的BGM音乐值得称道,不但结合了西洋交响乐和现代乐器，还有很多如二胡等等的伴奏（SC2柴香华的中国故宫场地BGM），充分体现了各个不同场地的风土人情和气氛，可以说，在3D格斗游戏里，灵魂能力系列的音乐无人能出其右，或激昂，或舒缓，或柔情似海，或波澜万丈，让人听了就是一种享受。

3、人物：NAMCO精心设计出的近20位角色充满个性，每位人物都有他（她）的拥护者，每个玩家都能找到自己喜欢的人物，每位人物都有极其鲜明的形象，给人感觉有血有肉，御剑的豪迈，TAKI的冷酷，香花的活泼，塔里姆的可爱，KILIK的帅气，真喜志的英武，洛克的鲁莽，黄星京的毅力，IVY的妖艳，夜魔的沉重，阿斯塔罗斯的勇猛，洪润星的喧哗，拉非尔的傲慢，塞万提斯的霸气，索非狄亚的包容，卡桑德拉的倔强，吉光的怪异，VOLDO的神秘，成美那的坚强等等，每个人物都好像历史人物一样具有自己复杂的过去，每个战士都有他战斗的目的，生存





CALIBUR 2，灵魂能力2对3D格斗界的贡献是巨大的！

关于灵魂能力系列在当今3D格斗界的位置：DC时代的SC1由于获得满分，所以为本作奠定了一定基础，但是必须客观的说，现在SC2虽然好评如潮，但是还不能和VF4EVO这样的格斗游戏的规模相比，在竞技性上仍然多少要给表面上华丽的画面所带来的表演性掩盖，这个系列还是有待被更多的玩家认可，不过从SC2的成功来看，这已经不远了，SC1的时代全世界还没有举行过几次有规模的SC格斗比赛，而SC2的比赛现在光是日本就已经有5、6场了，北美其他地区更是疯狂，还有这两年街机、家用机业异军突起的韩国，也是把SC2列为比赛项目的，在中国即将举办WCG2004游戏竞技比赛的电视游戏（TV GAME)项上，最耀眼的新秀无疑是刀魂2！这也是惟一有资格能和VF4EVO一较高下的格斗游戏！灵魂能力2在3D格斗界的位置现在已经逐渐牢固了！

的意义，所以，刀魂中的人物，每一个塑造都是极其成功的，这些虚构的人物，形象却异常饱满宛若，一个个历史上的英雄的雕像一样为后人所景仰。

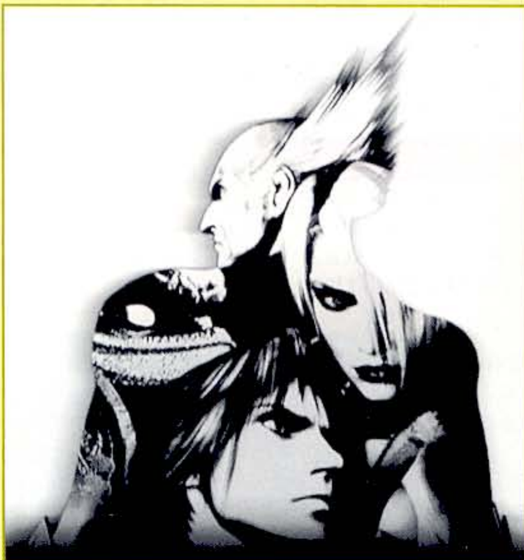
4、画面：SC系列的画面，都是划时代的，在每一个细节都不放过，DC时代的SC1之所以能获得满分评价，和完美至极的画面也是不无关系的，到了PS2时代，虽然XB的DOA3画面勘称为史上画面最完美的格斗游戏，但是NAMCO仍然在先天SYSTEM246硬件条件不足的情况下(SYSTEM246是PS2的互换基板）克服困难利用有限的资源制作出了华丽完美的SC2的画面，可以在这里说NAMCO的技术的确是到了“炉火纯青”的地步。可以说，3D格斗游戏的取胜，很大一部分是取决于画面的。

5、系统：SC的系统概念不同于VF，后者是一个同样博大精深的格斗游戏，但是在操作技巧上门槛显得也非常高，有很多人因为其过难的上手度而放弃练VF，虽然在VF4EVO里已经很完善了，但是由于这个系列的格斗系统的框架就是这样，所以仍然是不好上手。而SC的系统是上手非常容易，每一个招式都很容易发出，但是想在实战中取胜很难，有人说SC是“攻强守弱”的格斗游戏，意思是疯狂进攻的人总是要比试图稳扎稳打防守反击的人占有更大优势，这是不对的。

到了SC2时代，由于系统的完善和进化，一蹴而就的打法是根本行不通的，那种消极式的打法是不会有发展的，多研究每一个招式的相克性,合理运用小招和节奏的变化,才是通向SC高手的必经之路。因此，有这样一个“宽进严出”的系统，才更吸引了人们挑剔的眼光。

6、细节：既然作为一个格斗游戏，个人认为就是应该要以“人”为本，绝对不能像DOA3那样有本末倒置的错误做法(因为确实很多人认为DOA3的背景远比人物制作的精细华丽）真正应该注意到的细节就是玩家一定会去关心的细节,比如角色身上穿的衣服，衣服的质感和布料,铠甲的花纹，服装的用色，肌肉的纹理等等。刀魂在这点上做得确实出色！极其考究，为了符合人物的性格,每一个微小的细节都不放过,制作精良认真,这种态度正是其他厂商应该学习的。也正是这些这样那样的优点，SC2才在全世界各地都受到了拥护和欢迎！

对于灵魂能力系列对3D格斗界的推动性：NAMCO的SC制作小组的刀魂之父---世取山宏秋曾经在制作SC2的街机版的发表会上说，SC2的出现将会给以后3D格斗制订下许多新指标。现在从玩家的反映来看，他们可以说完全达到了这个目的。SC2的8方向自由移动，快速的攻防节奏，角色上下半身独立运算技术，浮空制御等等系统无一不是3D格斗界的一次革命！而SC2出色至极的水准也引导着3D格斗界必将由朴素向华丽，平稳向喧哗的多元方向发展，这也是现代人的口味，也是3D格斗界必然发展的方向。所以从这个长远的意义上来看，SOUL



SC系列的剧情：这个游戏系列的剧情是最吸引人的，有的时候我真的觉得NAMCO太没有商业头脑了，SC、SC2的世界观不但宏大，而且众多人物形象在玩家心目中也早已根深蒂固。

凭借这个优越的条件，完全可以推出一个绝佳的RPG或SLG系列，但是NAMCO的朴素和诚实稳健的作风注定了SC2现在还不能被改编成其他类型的作品，其实有关SC系列的衍生作品NAMCO本社也不是没有，NAMCO去年9月3日曾经在北美地区推出了一个PS2和GC上都有的PAC-MAN大富翁性质的游戏叫《PAC-MAN FEVER》，里面除了PAC-MAN吃豆先生等众多NAMCO的明星以外，刀魂系列的第一巨汉斧头男阿斯塔罗斯（ASTAROTH），也在里面友情客串。除此之外，SC系列的人物的FANS同人画作、漫画、剧情恶搞书籍、18禁PC游戏作品也是数不胜数，可见其剧情的确是非常有内涵，也代表玩家们对SC系列剧情的热爱，同时也希望NAMCO能够早日开窍，推出其他类型的刀魂的作品以造福玩家。

“被历史选中的人成为战士，被历史铭刻的战士成为英雄。”“能够超越历史与世界的，留下来的只有剑与魂的传说。”正如开头这两句SC的象征语的含义一样，灵魂能力系列的发展空间还很大，发展道路还很长。

我们希望NAMCO能够再接再厉，勇于创新，在PS3时代制作出更优秀的灵魂能力3！

文 / 吉林长春NAMCOFAN 徐靖一

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

东游记

日文地狱

第28回

妄打目打

星川明人



到截稿日为止，大陆版PS2仍然没有具体的发售日期，不知道会跳票到什么时候……正版游戏的价格在100-150元人民币左右也是十分受用，随着日后中文版的游戏越来越多，想必很多玩家都会放弃学日语吧……汗！那《日文地狱》的看官岂不是要少很多！一定要想办法才行……不如改成《恶搞地狱》……不过在那之前明人一定会被拖出去埋掉吧……(`_`b)

为了保证《日文地狱》的收视率，明人决定临时改变课程，本期我们来讲"ら"行的假名……抱歉，耽误诸位的时间了，刚刚被小编众拖出去揍了一顿。嗯，这次的5个假名是"ら（ラ）"、"り（リ）"、"る（ル）"、"れ（レ）"、"ろ（ロ）"，罗马发音顺序是"ra"、"ri"、"ru"、"re"、"ro"。

快刀乱麻!!

"快刀（かいとう）乱麻（らんま）"，这个是在游戏、动漫中出现比较多的词，尤其是在古装剧当中。这个词翻译过来就是字面的"快刀斩乱麻"的意思，至于这个"乱麻"嘛就不大好解释了，经过多方讨论之后确定大概就是"乱七八糟"的意思，也就是杂七杂八的什么都砍……引用《鲁邦三世》中五右卫门的经典台词来说……"又砍了无聊的东西"。



任务了解……

"任务（にんむ）了解（りょうかい）"，这个词翻译过来也是字面的意思，即"任务了解"，喜





欢高达的看官应该都知道，这就是《W》中希罗·尤尔那只小强的经典台词。"了解"这个词在游戏、动漫以及日常生活中也是常常出现的，可以说是一个比较军事化的词汇，通常都是军人的使用率比较高。

うるさい!!!!

"うるさい"翻译为中文就是"罗嗦"的意思，正规的写法是"煩い"，不过基本上没什么人这么用就是了。具体讲起来可能会比较麻烦，举个例子大家就明白了……《大话西游》中那个叽叽歪歪的唐僧估计大家都知道吧，如果形容他的话就可以用"うるさい奴（やつ）"，也就是"罗嗦的家伙"。

こ、これは……!

"これ"的意思就是"这个"，顺便一提"それ"和"あれ"的意思分别是"这个"和"那个"。"これ"与"それ"的意思虽然都是"这个"，但是还是有区别的，指说话人身边的物体时要用"これ"，指听话人身边的物体时要用"それ"，而"あれ"则是指即不在说话人身边也不在听话人身边的物体。至于标题的这个"こ、これは……！"就是"这、这是……！"的意思，通常用来表示惊讶。

劳使……劳使……

"ろうし"，这个词有两个汉字写法，当汉字写做"老师"的时候，意思是"老师傅"、"年老的先生"或者"老和尚、老衲"的意思，需要注意的是虽然"老师"的意思，但是一个是"ろうし"，另外一个是"森塞"，大家不要搞混。当汉字写为"劳使"的时候是"工人与雇主"的意思，在二战之后，发达的资本主义社会把资本家与工人的关系换为管理者与被管理者的关系，故有此谓。

[a happy new year]









地狱告示板

1、最近动画市场之中充斥着大量录制版动画，而且大多是新动画，画面效果那叫一个糙，买来看实在是十分痛苦的事情，建议有条件的玩家直接从比较大而且快的动漫网站直接下载来看。

2、虽然50000与《生化》在线没有入手，但听已经上线打过的玩家称"感觉不是很好"，试玩之后果然一般，建议依然还在选择购买的玩家把目光转到《FF11》。

3、当大家看到这期《日文地狱》的时候应该已经是2004年了，在这里明人恭祝诸位看官元旦快乐，希望在2004年中大家也能有完美的"游戏人生"。

流行巴士GO!

ANIME (DVD&TOYS)









你记忆中最感人的卡通是什么呢？哪一个画面？还有哪一首卡通主题歌会勾起你当年的回忆？说真的，迪斯尼公司所创造出来的众多卡通角色们，曾给我们的童年带来了无数的欢笑和梦想。DVD的问世使我们可以用另一种方式把这些可爱的朋友们一一留在身边，想看就看、想玩就玩！好，忘掉你的烦恼擦亮你的眼睛紧好安全带，走入Disney世界，进入充满无限惊奇的动画异次元，与Disney人物做最直接最温馨的另类接触！



一个关于丛林、大地、狮子和鸟兽的动人故事

狮子王

THE LION KING

［狮子王］曾写下了许多辉煌的记录，至今无人能出其右。该作的全球电影票房高达7.6亿美金，相当于60亿人民币；录像带更是狂卖了共五千多万盒，并且一举囊括两座奥斯卡金像奖、三座金球奖及两座葛莱美奖，后来故事还被搬上纽约百老汇舞台。舞台剧也同样造成轰动，并荣获六座东尼奖。可以说［狮子王］在艺术上和商业上取得了双赢。

［狮子王］绝版多年后，终于在今年十月首度发行了DVD！除了收录两种电影版本并对画质及音质进行全面修复外，还收录四个好玩的互动游戏及幕后制作等丰富内容，让你体验「狮子王」的全新震撼！当太阳自地平线升起时，夜晚转成了白昼，非洲大地逐渐苏醒，万兽都在庆祝小狮王辛巴的诞生！在众多热情忠心的朋友陪伴下，小狮王辛巴不但经历了生、死、爱、责任和生命中的种种考验，更在周而复始生生不息的自然规律中，体验出生命的真谛！



DVD

狮子王DVD套装。



抱抱绒毛辛巴

令玩家忍不住想要抱一抱它！



My Pal Simba电子互动辛巴

轻按耳朵，辛巴会与你对话。上紧发条，辛巴会随着美妙的音乐跳舞。



亲亲绒毛辛巴&娜拉

两只小狮子的嘴上暗藏玄机，会亲吻对方！

电子游戏软件 GAME SOFTWARE 全硬件新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast
Playstation Playstation2
NINTENDO GAMECUBE
GAMEBOY GAME BOY ADVANCE
Wonderswan



天语：VGAME网站上的留言天语都看过了，确实感动，天语还要继续检讨自己。最近手头事情较多，感觉分身乏术，匆忙中发生了一些不该发生的错误，但这也许不是坏事，事情往往就是如此。

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
SONY PLAYSTATION 2 官方发售表				
1月8日	绿巨人	ハルク	ACT	CyberFront
1月8日	指环王·王者再临	ロード·オブ·ザ·リング / 王の归还	ACT	EA
1月8日	★ 七武士20XX	SEVEN SAMURAI 20XX	ACT	SAMMY
1月15日	ANUBIS终结者地带特别限定版	ANUBIS ZONE OF THE ENDERS SPECIAL EDITION(限定版)	ACT	KONAMI
1月22日	帝国兴亡	帝国兴亡	SLG	GlobalA
1月22日	宇宙的斯蒂尔维亚(15推)	宇宙のSTELLVIA	AVG	BANDAI
1月22日	★ 风云 新撰组	风云 新撰组	ACT	元气
1月22日	终结者3	ターミネーター3 –Rise of the machines–	ACT	ATARI JAPAN
1月22日	★ 爆走牛仔传说·男花道美国浪漫	爆走コンボイ传说 ―男花道アメリカ浪漫―	RAC	SPIKE
1月22日	模拟人生	ザ·シムズ	SLG	EA
1月22日	哈里波特与贤者之石	ハリー·ポッターと贤者の石	ACT	EA
1月22日	星云 回声之夜	NEBULA –ECHO NIGHT–	AVG	FROM
1月22日	勇敢的幻影	ファントム·ブレイブ	S·RPG	日本软件
1月29日	最初一步2·胜利之路	はじめの一步2 VICTORIOUS ROAD	SPG	娱乐软件出版
1月29日	式神之城2(通常/限定版)	式神之城2	STG	TAITO
1月29日	★ 真·女神转生III–NOCTURNE·Maniacs	真·女神转生III–NOCTURNE マニアクス	RPG	ATLUS
1月29日	西风狂诗曲	西风の狂诗曲	RPG	Marvelous
1月29日	刺激职业摔跤5	エキサイティングプロレス5	SPG	ユークス
1月29日	空中力量DELTA·蓝翼骑士	AIRFORCE DELTA BLUE WING KNIGHTS	SLG	KONAMI
1月29日	★ 星海传说·时之终结·导演剪辑版	スターオーシャン Till the End of Time ディレクターズカット	RPG	SE史爱
1月29日	魔力护士小麦·不可思议	ナースウィッチ小麦ちゃん マジカルて(通常/限定版)	AVG	EA
1月29日	MOEKAN～欢迎来到青春少女岛	モエかん ―もえっ娘岛へようこそ―(通常/限定版)	AVG	オークス
1月29日	猫和老鼠	トムとジェリー ヒゲヒゲだいせんそう	ACT	SUCCESS
2月4日	★ 发烧扑哟	ぷよぷよフィーバー	PUZ	SEGA
2月5日	龙珠Z2	ドラゴンボールZ2	FTG	BANDAI
2月11日	眼睛玩具(对应特殊周边：EyeToy Camera)	EyeToy：Play(アイトーイ プレイ)	ETC	SCE
2月11日	RSII·骑魂2	RSII ―ライディングスピリッツ2―	RAC	SPIKE
2月11日	空战 II(再版)	空战 II	SLG	角川
2月11日	★ 战国无双	战国无双	ACT	KOEI
2月12日	网球王子样·王子的爱·苦	テニスの王子样 Love of Prince Bitter	SPG	KONAMI
2月12日	网球王子样·王子的爱·甜	テニスの王子样 Love of Prince Sweet	SPG	KONAMI
2月12日	黄泉归来～Refrain～	黄泉がえり ―リフレイン―	小说	D3
2月19日	Missing Parts B侦探游戏	ミッシングパーツ sideB the TANTEI stories	AVG	FOKE
2月19日	SHADOW HARTS2	シャドウハーツ II(通常版/限定版)	RPG	ARUZE
2月19日	★ 网络炸弹人	ネットでボンバーマン	ACT	HUDSON
2月19日	★ GUNGRAVE O.D.铳墓	GUNGRAVE O.D	STG	RED
2月19日	SNOW(初回限定版)	SNOW(初回限定版)	AVG	NEC·IC
2月19日	幸运赛马7·GALLOP RACER LUCKY7	ギャロップレーサー ラッキー7	SPG	SPG
2月19日	★ FFX–2国际版+最终任务	ファイナルファンタジーX–2 インターナショナル+ラストミッション	RPG	SE史爱
2月19日	★ 武装飞鸟1P&2	GUNBIRD 1&2	STG	ATLUS
2月26日	★ SOCCER CLUB足球俱乐部	サッカーライフ!	SLG	Banpresto
2月26日	Rogue Ops	ローグオプス	AVG	KEMCO
2月26日	★ 街道BATTLE CHAIN REACTION	街道バトル2 CHAIN REACTION	RAC	GENKI

2月26日	★ 鬼武者3	鬼武者3	AVG	CAPCOM
2月26日	机甲兵团 J-PHOENIX2	机甲兵团 J-PHOENIX2	ACT	TAKARA
3月4日	魁!库罗马帝高中·这或许是个游戏	魁!!クロマティ高校 これはひょっとしてゲームなのか?	AVG	HUDSON
3月18日	★ 樱大战物语·神秘巴黎	サクラ大战物语 ~ミステリアス巴里~	AVG	SEGA
3月	★ 波波罗克罗伊斯·月之法则的冒险	ポポロクロイス 月の定冒险	RPG	SCE
MICROSOFT XBOX 官方发售表(港版行货)				
1月	印地赛车	IndyCar Series	RAC	Atari
1月	★ 大逃跑	The Great Escape	ACT	ATARI
1月	博得之门2	Baldur's Gate Dark Alliance 2	SLG	INTERPLAY
2月	★ 忍者龙剑传	NINJA GAIDEN	ACT	TECMO
2月	好坏之间	Beyond Good & Evil	未明	UBI
2月	★ 波斯王子4	Prince of Persia 4	ACT	UBI
2月	★ 13	XIII	ACT	UBI
2月	X战警 狼人复仇	X-men Wolverines Revenge	ACT	Activision
2月	东尼滑板地下版	Tny Hawks Underground	SPG	Activision
2月	星战:杰迪骑士学院	Star Wars: Jedi Knight Academy	ACT	Activision
2月	真实犯罪:洛城街道	True Crime: Street of LA	ACT	Activision
2月	暴力行动	Operation Flashpoint Outrage	未明	Codemasters
2月	★ 打倒	Breakdown	ACT	Namco
2月	詹士邦:所有或全无	James Bond: Everything or Nothing	ACT	EA
2月	超级GT赛车	Supercar GT	RAC	EA
3月	★ 史酷比	Scooby Doo Mystery & Mayhem	未明	THQ
3月	★ 死或生在线	DOA Online	FTG	Tecmo
3月	★ 分裂细胞:明日潘多拉	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	ACT	Ubisoft
3月	天诛:暗黑之王	Tenchu: Lords of Darkness	ACT	Activision
3月	三味一体	Trinity	未明	Vicarous Visions
3月	迪夫杰姆2	Def Jam 2	未明	EA
3月	神偷3	Thief 3	未明	Eidos
3月	光谱战士	Full Spectrum Warrior	ACT	THQ
3月	缺陷恶魔	Pitfall Harry	ACT	Activision
3月	卡拉OK	Karaoke	ETC	Multilink
3月	电影	The Movies	未明	Activision
4-6月	星际战队:鬼怪	Star Craft: Ghost	未明	威望迪环球
4-6月	拉力挑战2	Rallisoprt Challenge 2	RAC	Digital Illusions
4-6月	快与狂	Fast and the Furious	未明	威望迪环球
4-6月	司机3	Driver 3	RAC	Atari
4-6月	迪曼向量	Daemon Vector	未明	Xpec
4-6月	★ 光环2	Halo2	FPS	Microsoft
4-6月	范河星	Van Helsing	未明	威望迪环球
NINTENDO GAMECUBE 官方发售表				
1月8日	★ 指环王·王者再临	ロードオブザリング/王の归还	ACT	EA
1月15日	★ 怪兽之岛	カイジュウの岛~アメージングアイランド~	未明	SEGA
1月22日	★ 1080滑雪	1080·シルバーストーム	SPG	任天堂
1月22日	模拟人生	ザ·シムズ	SLG	EA
1月23日	★ 学园都市瓦拉诺亚罗塞斯	学园都市ヴァラノアールローゼズ	未明	IDEA
2月12日	★ F-ZERO猎鹰传说CARD e+	F-ZERO ファルコン传说カードe+	RAC	任天堂
2月12日	★ 超级玛莉A4e+系列2	スーパーマリオアドバンス4カードe+シリーズ2	ACT	任天堂
2月	★ 塞尔达传说 四把剑+	ゼルダの传说 4つの剑+	A·RPG	任天堂
2月	007得与失	007エブリシング オア ナッシング	ACT	EA
2月	★ Rogue Ops	ローグオプス	未明	KEMCO
GAMEBOY ADVANCE 官方发售表				
1月8日	指环王·王者再临	ロードオブザリング/王の归还	ACT	EA
1月22日	模拟人生	ザ·シムズ	SLG	EA
1月23日	逆转裁判3	逆转裁判3	SLG	CAPCOM
2月12日	小人国	リリパット王国 リリモニといっしょプニ!	未明	SEGA

龙哥热线
天师主持

信件大串烧



最近想买GABSP却不知道怎么才能买到全新正版的机型。现在水货东西太多了。请问天师在哪里能买到放心的GBASP呢？一般要一次性买哪些配件。所谓全套包括什么？最后想请天师介绍有关购买GBASP的小秘诀和小知识！（阿宇）

GBASP一般都是全新水货，二手旧机很难充新发卖(新机被换偷电池除外)。买配件时，请考虑SP是否需要“降压器”？如果你的SP是110V的充电器，那你就得买一个“220→110”的装置。日版就需要，港版和欧版还好。你还可以根据自己的资金来选择一些功能强大或有趣的配件。

你可能已经知道，电软与广东圣嘉公司展开了游戏周边的推广活动——在我们邮购特辑中的产品，和GBA相关的有不少，因为在评估过程中，每一件产品都经过了我们的测试，因此我个人感觉可选择的还真是不少。随着我们测试报告的公开，你会发现很多有意思的东西。

比较优秀的，像是SMS、金手指、SP外置电池盒(急速充电器)、第二块高能锂电池、防划防震套、立体声整合音箱等，说真的这些东西全部经我手检测了一遍，我觉得不但够酷，而且其制作工艺也很不错（不然不会在美国沃尔玛超市中可以轻松买到）。敬请留意本期邮购特辑中的新图片。



本人刚看完贵刊的“生化典藏”，就一些遗憾发点儿牢骚。首先最可惜的是未能收录PS及SS版一代画面，本人认为其独特的真人实拍片头及ENDING在现在看来也很有味道。其次,欠缺“生化在线”是为什么?是因为与主线剧情脱离了么?在线版是生化系列的重要分支!没收进来也可惜了……第三，本次企划风格自始至终比较压抑，只在最后"生化危机电影版"第二集预告中透露出一点恶搞趣味，如能收录一些当时随各集游戏发布的TV广告就更完美了。最后，应该加入一些生化危机主题壁纸提供给广大读者(有电脑的TV玩家应该不是少数吧)。其实我也知道如把上述影像及数据资料都放在区区两张光盘中的话，众编辑估计都得吐血，呵呵……好了，本人要说的都在上面了，希望下次再出其它专辑时能“百尺竿头，更进一步”。附:安布雷拉公司专用纸架已正式入住我家WC!谢谢!

（北京 懒洋洋）

不客气。您的建议很好，因为生化这套专辑完全脱销，因此不得不再版“普通装”，安布雷拉支架很难再进你家WC!(笑)。关于一些遗憾之处，这不生化小组的达人还要再出一张DVD么，希望他们看到这封信，能继续努力满足各位的严格要求!壁纸这块非常有趣，我就曾经找到过一些4800×2000以上的人物图，这么高分辨率印海报都够了，我也建议他们收一些OK？

天师：你好。这期杂志终于看到了自己的E-MAIL，本来应该高兴的，但居然被称为被淘汰的人……心里很不是滋味。NGC已经被淘汰了，但杂志对它的关注还是多于XB。而且我敢肯定国内XB的玩家比NGC要多。其实如果每期能用一两面的篇幅介绍一款优秀的XB游戏，就能让更多的人了解它的魅力了。XB上的PGR2出了，赛车狂人的你会试试吗？XB的国内私服可是几乎每晚都有人玩此作的。实在没想到的是天师居然会用“被淘汰了的人”来形容XB的玩家……当年作为DC的机主也没有如此“贴切”的称谓。很想骂几句的……但是没力气了。

附带一句，本人也是SEGA的FANS，是否也属于“被淘汰”了的呢？（广州：ZACK）

说句心里话，玩XB的玩家都是牛人——上私服，爽!记得上次天语“监督”玉米帮着中国GGB达人LIUCHEN搞定XBOX DIY——大硬盘一装，各种模拟器软件和著名的XB播放器软件(含插件)一灌，嘿!——极品!!!真的是菜单体贴，功能强大——天语拿了个李敖在电视台做节目时的“讲话”一试，感动感动——在电视上的像素效果比电脑还好。如今LIUCHEN天天在单位宿舍用个XBOX就能看DVD、DVDRIP(AVI字幕)、RM等。

因为给XBOX进行DIY时用的是天语的笔记本电脑(现在内存已经达到1GB@DDR333，硬盘是100GB。自换2.5小硬盘爽爆了，开Photoshop7.01中文版只要11秒，Super Pai测试是72秒@104万位),现在本子里还留着相关的各种XB DIY软件,以后真想也弄一台玩玩,但是神游机还是会优先考虑的——XB需要硬盘代价相当高。

HALO2必打。PGR2则是本部宇部达人最喜欢的游戏之一。最后我个人认为现在的游戏环境不属于你们,SEGA FAN应该是被淘汰的对象(还好有XBOX在)。

龙哥热线网上版开通!

欢迎来到www.vgame.cn上面的“龙哥热线 ”网上互动版。打机困扰或硬件问题，皆可对天师发难。最速回答预定!

既然Konami官方说目前已经放出的Trailer中的主角不是Snake,那么结合以下两点可以确定是——Big Boss!

理由1：本作背景为1960年，此时Snake还没有出生，而Big Boss正值壮年。

理由2：副标题Snake Eater，是USSOCOM（US Special Operations Command，特种作战指挥部）的绰号，其总部设在佛罗里达MacDill空军基地。美军所有特种作战均受该指挥部指挥，SEALs海豹突击队也不例外。而Big Boss在进入Foxhound之前也在SEALs服役。（burnfox）

好久不见，我期待的光环pc版已经发售啦，移植度很高，但是对电脑的配置要求也挺高的，不知道天师大哥有没有玩pc版的，本人感觉用鼠标玩比游戏手杆来得更爽，下个月计划购买显卡，达到最佳效果。

想请问天师兄，在今年ps2价

来信靓照区

天师：我有一个问题想问一下：2003年11月13日我买了一台PS2（39001型），贵刊以前刊登过挑机大法，我仔细研究了三个多月（边打工边研究），辛辛苦苦攒了三个月工资去买PS2，我买机时闻了闻机器，没有香味，可开完机之后我看里面有准确出厂日期，BOSS说看那个没用，我又对了对盒机号，也不对，BOSS还是说没用。请天师告诉我，我买的机器是不是翻新机？痛苦之中！ （哈尔滨 付锐）

□ 为什么要闻机器？真要是翻新机的话，不要说你，就算是行家来了也未必能当场看出来。包装和出厂日期没啥用的，水货不用看那个。关键是你机器的内部是否被动过（新机换件）？还是说真的拿过来就是“旧机翻新”。

敬爱的个性十足的天师，你好！

我是电子游戏软件的老读者了，看着她一天天长大成熟，我的心里是万分的激动与欣慰。也祝你们工作顺利，身体健康！

以上为客套话，可以略过不看，嘿嘿嘿。我玩游戏有十几年的历史了，对于rpg,slg这类的游戏一向不感冒，因为我觉得从那些游戏里面我找不到任何的快乐。我一直盘算着要买一台主机，不是ps2就是xbox。从一开始我就非常喜欢xb，halo，飞龙，分裂细胞……这些游戏光看录像就让我心驰神往！但是所谓“大势所趋”也是我不得不考虑问题。也许是受“龙哥热线”的影响，在犹豫很久之后，我决定选择xb。希望天师兄再鼓励我两句（笑），因为我起码自认为不是“非伪”（虽然很多重度游戏我都很菜吧，呵呵。）

下面是我希望您在百忙之中回答的几个问题，也算是给我们这些“已经被时代所淘汰的玩家”一些“更好的顽固下去”的建议吧！小弟先谢过了！u_u

如果我准备在1月中旬，也就是寒假期间入手日版的“超值套装”的话，须要注意什么问题呢？（电软以前好像没有做过xb的购机指南吧？）大概的价格是多少呢？（您估计一下就好）。还有，日版的普通版已经降价8000日元，但是为什么半个月过去了杂志的广告上面还没有反映出来价格的变化，是说水货的价格不能“直接”以行货的价格为标准，还是说须要在耐心等两天？实况足球系列是我对ps系主机最后的挂念了，xb有没有希望弥补我的这个遗憾啊？……

反正想问的问题挺多的，一股脑的又不知从何问起，就先这么多吧，其他的该嘱咐我的就麻烦您多说两句了！再次感谢！

电软的重度读者：can_wolf

□ 我注意到日刊2003年12月26日号的“DORIMAGA”中，有“超级套装”的XBOX跨版广告，16800日元。一台主机不可能玩遍所有的佳作，我觉得只要在挑选游戏时不盲目就可以了。我当然无条件欢迎并鼓励大家选择XBOX了。

改用金山邮件收信了

格是否会在下降，最终会在什么范围，GC的幻侠侨衣会移植ps2吗？大概在什么时间。大陆版ps2已经在今天发售了希望她可以成功。

目前我们南通正在抓盗版，希望ps2大陆版的软件价格可以适合我们大家。

（江苏南通 许志峰 2003/12/20）

你已经是三进“热线”了吧？

1、HALO我感觉用XB的手柄打就够爽了。想当年驰骋于重度修罗场的那种感觉太好了。

2、PS2的价格应该下降，现在还是太贵。只不过，因为PS2是主流，所以对我们中国玩家来说，再贵也不怕卖不出去，同时国内的PS2也还存在各种问题——暂时先不提水货机，就算SONY在大陆贩卖行货PS2，我都觉得难以接受，真的。首先是主机太贵，其次是软件太贵，不但在汉化游戏的挑选上疏远了当前最大多数的核心玩家，而且无论是主机还是软件，都没有过硬的销售渠道——这都让人严重怀疑索尼的诚意。这不么，刚又推迟了发售，原因不明。

众所周知，索尼目前不很景气，但游戏这块还是挺争分的。任天堂能把神游机做到让玩家流眼泪的地步，索尼没有道理不把PS2做好吧？我们最需要的就是“诚意”。

3、168元你接受么？我觉得68元还差不多^_^。

天猪，你看看这几期的海报，张张都是CAPCOM的游戏，靠，看来你天猪还是很拽的，从来不听别人的意见，不愧是C的饭！告诉你，我这个SNK饭暴怒啊。

有个叫“电软饭斯论坛”的网站，是否获得电软承认？

FT2全新货在国内还有出售吗？

最后猪你快乐。下张海报如果是结巴我就……！ （ryolorl）

1、基厌思！——我拽就不在这儿回答你的问题了！(自爆)。

至于“别人的意见”，比如你要求送SNK海报，问题不大。善意的意见一定接受，而且很多读者我都回了信的，对吧？

2、我知道此站，我还是斑竹特别认证的“贵宾”哩!~好像明人啥的也曾经去过!当然这是刚开站时候的事儿了。一方面电软饭斯们长期支持我们，加上官方网站也加设一些互动性的栏目，我们希望大家通过打游戏，看电软，更加的HAPPY。

3、FT2超最强，好用。无货。

小弟想问一下，现在市面上还有SFC方面的游戏吗？到现在还是玩SFC啊！（痴心不改）请问哪还能找到这方面的东东？现在SFC是落伍了。但我还是希望得到主编的帮助哦！ （ALLEN）

推荐神游机，这机器太美妙了，3D的乐趣更大。2D方面呢，我们不是有GBA么？所以GBA+神游机才是最佳拍档，GBA就是SFC，嘿嘿，可别小看2D游戏的乐趣。而且现在GBASP的超级周边还有很多，老天语都有点忙不过来了，以后会给各位介绍一些更好玩儿的东西，让大家充分利用GBA或SP，重新回味SFC时代的辉煌！

聋哥（多年前的叫法）你好：拜个早早年先。我是一名大学生，你也知道，常年住在宿舍里不方便。所以一直没有买ps2/ngc。憋了这么多年，终于决定今年寒假回去买ngc和ps2。

1、我打算买ps2---50000型机子，想问问50000是不是可以把所有游戏都装入硬盘玩啊？那样不是很省光头么？谢了。

2、我想问一个很俗的问题：ngc在正常使用的情况下（当然也会好好保养），她的寿命大概多长？要知道她的软件太贵了，我希望可以多用几年。再谢了！

我和你一样也是任氏的死忠fans，如果说ps系的游戏使用来玩的，那么任氏的游戏绝对是用来享受的。不是么？最后想和你说：走自己的路让别人"骂"去吧！

祝你身体健康，工作顺利。

（XUFENG）

1、不可以，你需要正版盘，正版盘才能上线玩游戏，或往硬盘里拷游戏。50000型的硬盘需要正版盘来引导和支持。对于带硬盘和网卡的50000型，坚决反对加直读。

2、按道理讲，不会坏——现在总帅的黑土星拿出来读盘读得溜着呢！但是需要你注意光头的自然老化，以及做好防尘工作。光头表面清理比较容易，总之小心为上吧。

3、感谢支持和理解，我确实爱任天堂。今天我们以打FC为荣。

我的PS2才买没多久手柄左摇杆就坏了，我换了一个可没多久又坏我又换，它又坏。现在我不知道怎么是好！请问这种情况能修吗？要是能该怎么修请你教我！ （张潇）

摇杆比较难整吧？LR键不爽的话可以修的，我以前就修过。摇杆部分在手柄的核心部位，一般不会坏。你这应该是组装手柄。

[忠言]启事录

失去的远比得到的多得多……？

天师你好，我是从98年合订本开始看电软的，虽然算不上骨灰级读者，但也算是见证了电软的一段飞跃。最近看见很多读者都说电软没有以前好了，我也是感慨万分。新电软页数加多，版面排列得更酷……最棒的就莫过于那些令人爱不释手的赠品了。假设现在要新做一本电玩杂志，所谓全彩、赠品、页数、哪一样不是必备的？就像主机一样多边形、发色数、特效、CPU性能，都该不断升级。事实上，电软现在正处于一个前所未有的发展机会上，这个机会只有一次，以前不曾有，将来也不会存在……如今，电软早已将老本啃的差不多了，换言之，电软失去的是一种精神，这种精神应该解释为编辑们和读者之间一种无法用语言表达的感觉。看看现在的编辑们，有几个能在书上张显自己的个性？只有风林和天师，至于其他的几个编辑，我不否认你们在某方面是PRO，可是并没有表现出来呀？没有人说大势游戏不好，只不过没有编辑出来为它“证明”而已，电软得到了华丽与精致，却失去了一些淳朴，一些亲近……

PS：……特别是贵刊那篇超时空要塞，根本就是拿后面的访谈凑页数，以后写攻略记得要把爆机后的系统说明！机战SC爆机后那么多好东西你居然不做介绍，切记！写攻略要有头有尾。说真的，至少在成都，很多电软读者都已……面对现实吧，你们的攻略ＸＸ问题不是一般的严重——看看红碟，尸人，我承认作者的日语水平，但是也不能那样写呀。太XX了，看着排版挺不错，结果读几下就发现XX连篇了。希望以后买电软不只是习惯的驱使，拜托各位多用点心。元飞空之舞王牌机师：陈聪099/特别感谢：李云，马骏，李小东等人的大力支持。最后感谢天师读完这封信。

天语：虽然我早已给各位回信，但这封信刊登出来算是留下一份档案吧。再次感谢各位，感谢m(._.)m。



游戏全机种新作情报 NEW GAME SOFT LINE UP

Contents

七武士20XX 116
PHANTOM BRAVE 116
虹吸战士·Omega Strain 117
猎头者2·救赎 117
鬼武者3 117
勇者斗恶龙5·天空的新娘 118
Wrath Unleashed 118
OUTRUN2 118
大逃亡2 119
星之海洋3·DC 119
黑手党 119

PS2 七武士20XX

SAMMY 2004.1.8
ACT 价格未定



SAMMY的ACT大作《七武士20XX》目前已经进入工厂压盘阶段，游戏将于2004年1月8日发售，为了替游戏造势。该作的广告片在近期于全日本播出。

《七武士20XX》是根据日本影坛瑰宝、黑泽明电影作品《七武士》改编的一款ACT，不同之处在于该作的故事背景设定在未来。该作由Dimps负责开发，角色设定为Jean MoebiusGiraud，他的作品有《第五元素》等。本作的音乐制作由坂本龙一负责，近期他的作品有PS2的《龙珠Z》、GBA的《SONIC ADVANCE》等。游戏剧情发生在近未来，玩家可以从10名招式完全不同的角色中任选其一进行游戏，游戏中会出现类似《鬼武者》的“一闪”系统，而且电影般的运镜方式给人以非常酷的视觉冲击。游戏中□键为攻击，△键为防御，并可以利用JustAction技巧施展连续技。游戏采用全程英语配音，日文字幕。



最经典的映画
最狂乱的演绎





←本作的广告也在日本东京地方热播中。



←游戏延续了最近流行的爽快斩杀模式，不能否认的跟风作。

PS2 PHANTOM BRAVE

日本一 2004.1.22
SRPG 价格未定



将于元月22日发售的本作是日本一SOFTWARE的一款S·RPG巨作，其前作《魔界战记》在国内也拥有相当高的人气。

该作以大小岛屿构成的IVOIRE世界为舞台，拥有火山之国、沙漠之国、丛林之国等国家以及自由岛屿，出生于OBAKE孤岛的主角ASH与可操纵幽灵的女主角MARONE以赏金猎人的身份生活着，两人冒险就从一次委托任务开始，游戏采用了《魔界战记》的崭新系统，新增8方向视点变更，改良了特殊技系统，同样采用可自由创建及删除各职业角色的系统。玩家可以通过战斗提升角色及道具的等级，移动及攻击范围采用以角色为中心的圆形区域，敌我方按照速度先后行动，我方除女主角外的幽灵角色必须依附场上物体实体化才能参与战斗。另外一个十分有趣的系统就是独特的场外“设定”，在以往的S·RPG中只有地图之内的战斗，然而在该作中还有“场外”的概念，所谓的“场外”就是地图之外的真空地带，玩家可以将对方打到场外，这样就相当于消灭了对方，当然这样做也有危险，因为这时玩家太靠近地图边缘，很容易被对方打到场外。除此之外游戏还创造了战场中的任何物品及敌我方角色都可作为装备道具的惊人新系统，很显然，本作又会创造又一个SRPG全新系列。

↓游戏的系统突破了常规。





↑严密的数值设定不亚于《奥伽》。

PS2 虹吸战士·Omega Strain

SCEA 2004.1.24
MMFPS 价格未定

本作是2004年SCEA在北美推出的重头网络FPS，本作中共有17个超大型的关卡可供玩家选择，每个关卡都有多种的达成任务方式，而这些关卡的复杂程度是前作的三倍大小，玩家还可使用强大的角色编辑器制作属于自己的角色，在线游戏时是以组队战斗方式进行的，游戏时将会实现单机模式中所无法实现的多种玩法，玩家们可以使用专用耳麦与其他玩家实时通讯。由于游戏中各种武器装备高达100多种，但玩家每次只能带4种武器出场，所以在上场之前大家一定要仔细斟酌了。



游戏的单机模式也十分精彩，试玩版中令人印象最深刻的就是敌人的AI奇高，你在游戏中你会经常发现在墙角探头探脑的敌兵，以及躲在草丛中不动准备偷袭的家伙，游戏中的场景都是可以破坏的，而3D化的地图也是制作得非常便利，非常值得期待的FPS大作。





更高的合作性



更高的互动性

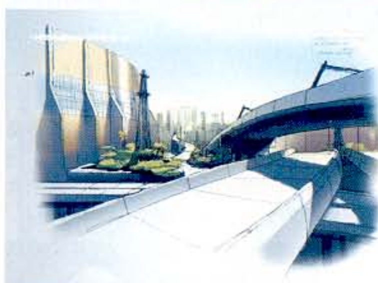


PS2 猎头者2·救赎

SEGA 时间未定
AVG 价格未定

世嘉著名AVG系列最新作《猎头者2·救赎》的时代背景设定在前作20年后的未来世界。那时候的世界充满了各种犯罪组织。游戏中主角LISA和JACK的各占一半的戏份，LISA的动作特点是轻盈敏捷，而JACK的攻击力高是最大特点。玩家就要从两位主角的角度体验游戏的世界，当然这两人在游戏中也是互相关联的。前作中，玩家可以驾驶摩托在街头乱逛，"救赎"中摩托的驾驶将极力展现SEGA街机上的爽快感，驾驶摩托的时候还可以开枪射击。因此机车追逐战在本作中将会占很重要的比重。本作的运镜也将与《合金装备》系列一般更加电影化，制作组称本作中将会有大量的类电影情节演出，并吸收借鉴了经典科幻电影的精髓，玩家们将会在该作中看见诸如《机械战警》、《全面回忆》等片的影子。本作游戏时间为10至15小时，为此类似AVG的标准长度。今次给出一些场景设定画面，大家是否可以感受到这个游戏世界的庞大呢？











PS2 鬼武者3

CAPCOM 2004年5月
AVG 价格未定



绝对的重头大作，即将在2004年初发售，号称使用了CAPCOM社内最强图形引擎制作的本作技术含量完全超过GC版的《生化危机4》，用全3D引擎挑战PS2极限机能的画面甚至超过CG贴图许多，场景的全3D化意味着游戏操作方式的不同，制作人稻船敬二最为强调的是本作操作性上的强化，游戏将会更好的对应PS2类比摇杆，使其完全发挥场景3D化带来的更多可能性。本作故事分为上下两篇，其中上篇故事仅占总共的30%。开篇的剧情是本能寺之变，左马介的使命是与光秀的叛军一起冲进本能寺与幻魔的军队混战。当信长被杀之后，被扭曲的历史进入了乱序的时空，继而引发了时空的错乱，于是左马介被卷入了时空隧道，来到了2004年的巴黎。另一方面2004年巴黎的香榭丽舍大街上，一对情侣正在悠闲地品尝着咖啡，一只广场鸽正在他们脚下悠闲地漫步着。忽然，半空中闪出一道闪电，一个巨大的黑洞出现在凯旋门的上方，继而，各种魔物从黑洞中汹涌而出，瞬间就将巴黎淹没在了一片黑暗与死寂中……于是《鬼武者3》的下篇故事拉开了帷幕。作为人物原型的金城武与让·雷诺首度合作居然是在TV游戏中，一位是亚洲红得发紫的超级巨星，一位是纵横国际影坛多年的实力派国际影星，这样演出阵容的AVG大作没有让人拒绝的理由。





↑又是一个时空交错的故事。



最高的PS2画面表现？
最严密的AVG 系统？

PS2 勇者斗恶龙5·天空的新娘

SQUARE · ENIX　　2004年春
RPG　　价格未定



即将在PS2上发售的本作是由制作DQ3和DQ7的ArtePiazza制作室开发的，由于使用的是PS2的开发平台，所以本作比起之前移植到PS上的DQ4强出很多，游戏全部的内容都换成了3D化演示，游戏监督依旧是崛井雄二，人设依旧是鸟山明，而音乐方面则由一直擅长交响乐表现的杉山光一担任，艺术指导由担任DQ7美术指导的真岛真太郎担任。

本作是1992年SFC上出现的首款DQ，这次PS2的大幅加强出现极为华丽的演绎了当年的这一经典名作，本作也是在剧情上首次加入爱情主题的一作，所以游戏的剧情一直为DQFANS所称道，本作会在明年春天上市，绝对是2004年情人节的必备游戏。



PS2勇者斗恶龙首作，《勇者斗恶龙5》的急先锋



PS2 Wrath Unleashed

LucasArts　　2004年2月
SLG　　价格未定

本作由大名鼎鼎的LucasArts制作发行，本作的官方网站已于2003年12月22日开通，作为一款回合制的策略游戏，游戏的创意来自于另一款著名的作品《Archon》，本作可以让玩家移动部队占领带有魔法塔（游戏中魔法能量的来源）的重要地区从而获得胜利，当然如果一定要通过武力获胜的话也可以通过击败对手的主要角色（神）来赢得胜利。游戏中的每一方都有神和半神这种类型的角色（半神在游戏中是默认可用角色，但是神则要在单人游戏中过关解封才能用的）类似男巫和女巫。任意一方的神和半神以及部队的头领都可以施放魔法或特殊技改变环境，地形地貌等。目的当然是获得最后的胜利了，策略性非常浓烈的一款游戏，值得期待。



LUCASARTS作品

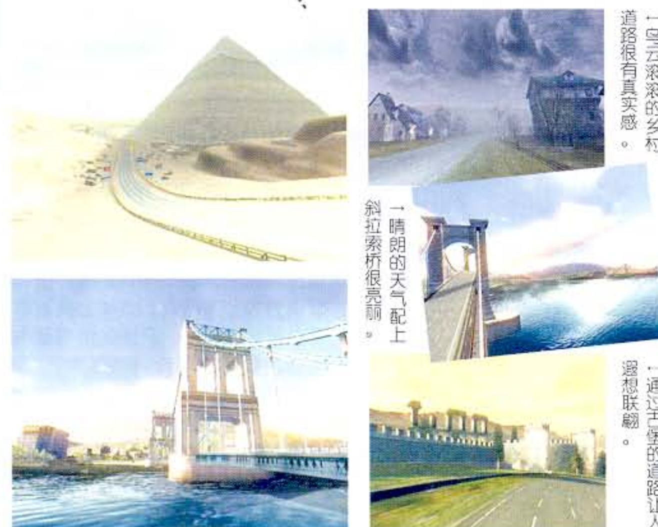


ARC OUTRUN2

SEGA　　2003年12月
RAC　　价格不明

1987年铃木裕的《OutRun》以其精湛的模拟3D技术制定了赛车游戏的基准，十几年后的今天《OutRun 2》再次以“跳马、美女、风景”三大主题强势登场。《OutRun 2》将追求爽快的甩尾感、对DRIFT的感觉将进行重大调整。游戏强调简单的操作来实现赛车在多种多样的赛道进行爽快飚车的驾驶感觉。

另外值得家用机玩家高兴的是，游戏采用XBOX互换机板Chihiro制作，因此发售XBOX版是理所当然的事。该作中还将会包括多种游戏模式如：OutRun模式、冒险模式、时间挑战模式、对战模式等，OutRun模式是游戏的普通模式；时间挑战模式中玩家的最快时间将会得到一个密码，在网络上输入获得的这个密码就可以进入全球排名了；对战模式可以容许四名玩家同时比赛；冒险模式中主要目的就是赢得美女的“青睐度”，这里考验的不仅是玩家的速度还有极高的驾驶技巧。《OUTRUN2》那种完全与众不同的赛车感觉非常值得期待！



←乌云滚滚的乡村道路很有真实感。

←晴朗的天气配上斜拉索桥很亮丽。

←通过古堡的道路让人遐想联翩。

PS2 大逃亡2

SCEE 2004年底
AVG 价格未定

根据来自英国最新的消息，英国TEAMSOHO小组的超级大作《大逃亡》(TheGetaway)续作目前正在开发中。本系列首作在欧洲的销量高达250多万套，可以说是英国本土游戏的一个奇迹，因此最新作的消息一公布立刻成为英国《Playstation2》的杂志封面。系列前作是一款蕴涵了高技术力的游戏，制作过程从策划到最终发售历时三年。制作人员转遍了伦敦市中心30英里面积，游戏中场景的还原度极为惊人。比起前作，本作在画面上又有相当程度的加强，尤其是在室内动作的成分上加强了不少，但厂商表示游戏的整体风格会有较大的转变，让我们一同期待本作的正式登场吧。







大逃亡



↑在废旧车场的枪战充分体现游戏的制作功力，吃尽PS2机能底力。

PS2 星之海洋3・DC

SQUARE・ENIX 2004.1.22
RPG 价格未定

ENIX旗下Tri－Ace制作的《星之海洋3》在数度延期发卖后又出现了BUG事件，使得该作的销量极不尽人意，为了……于是有了本作，本作是在原有作品上的完美完全版，容量使用了两张DVD－ROM，不过原定于圣诞发卖的本作现在也毫不犹豫的延期到了2004年1月22日，游戏中会有一些在前作中只作为NPC登场的角色加入主角的冒险队伍，而关于这些人的剧情使得本作的内容也大为丰富起来，但是本作的最大卖点还是新追加的“对战模式”，不过要进入这个对战模式需要玩家在游戏的迷宫中找到进入该模式的道具才可，而对战使用的场地则是玩家之前所到过的所有地方，所以在游戏的后期可选的场地一定是极为丰富的。那么，就让大家和星尘一起来祈祷本作不会再延期吧。



↑游戏画面基本上没有增强。





↑新增的BOSS战一定也不在少数，会不会有“超越一切之超越者”呢?

↓这样的地形也可以在后期被选为对战场景哦。





PS2 黑手党

Take-Two 2004年初
AVG 价格未定

本作是2003年的TAKE－TWO年度PC重头大作，最近终于决定于明年初移植到PS2上，游戏采用了目前流行的电影表现方式，并且存在比PC版更为艰难的20多项任务等待主角去完成，随着任务的展开，剧情会发生随机的变化，自由度极高。

游戏的场景制作非常写实，比如在大街上闯红灯了就会有警察出现，而选择是逃窜还是枪杀警察就是你的事了，不要小看这里的选择，因为这也会对剧情的发展产生极大的影响，当然，最终的结果就是玩家在不断的帮派互斗和暴力冲突中要渐渐控制所有的黑道买卖……星尘提醒：我们始终不鼓励进行暴力游戏。









星尘提醒：我们始终不鼓励进行暴力游戏。







NOTE 记事BOX

12/19 ~ 12/30 花边新闻事件簿

天下八卦、花边新闻、业界动态、搞笑事件……在这个栏目里你能够看到当期最有趣的短消息。"记事BOX"无论歪门邪道统统报道。

新作 死或生 4



12/25 ●TECMO ●FTG ●XBOX 2

将胸部文化发扬到底

板垣伴信日前表示，目前已经将开发组分成数路人马，分别开发数款游戏。其中有著名格斗作品DOA系列的第四作，据悉，这一作开发组希望能够成为开创格斗游戏新时代的作品，并以下一代XB为目标。

编者话

目前在TECMO的开发进度表中已经有数款与DOA相关的作品了。看来厂商真的是把这个系列当做摇钱树了……惟一希望的就是制作者能够把目光更多集中在系统的创新，而不是MM的胸部……

无奈 合金装备·双蛇



12/23 ●KONAMI ●ACT ●GC

日本市场不再受重视

KONAMI最近发表了"双蛇"各地的发售日期，尽管都是3月份内发售，但随着欧洲版本从31日提前到1日后，日本则沦为了最后发售的市场。而欧洲市场正在逐渐被厂商所重视，可见厂商今后的战略目标。

编者话

说实话，即使在日本推出，估计也不会卖很多，木头预测二十万本？或许还到不了，相反，在欧美凭借MGS的大人气，相信能取得一个非常出色的成绩。KONAMI这样考虑也情有可原。

新作 幽游白书～暗黑大会



12/28 ●ATARI ●FTG ●PS2

黑龙再生……

由DIGITAL Fiction开发，ATARI负责发行的人气漫画"幽游白书"最新游戏作品"暗黑大会"终于公布了。游戏仍旧沿袭了热门的格斗类型，目前游戏的发售日期尚未确定……

编者话

这个系列相信在国内玩家中有许多同好吧？最新作进化为3D格斗，在画面的华丽程度上直逼动画效果。是否能够超过当年MD的"魔强统一战"则不需要抱太大希望，留意一下就是了……

惊讶 式神之城 2



12/12 ●SEGA ●STG ●DREAM CAST

DC最后的辉煌？

已经在GC上推出的"式神之城2"，先前已经发表了PS2的移植版本。而厂商日前又令人吃惊地宣布了DC将要移植的消息。而截止目前，仍旧没有宣布XB版的移植计划，前作则是率先在XB平台推出的。

编者话

难道是看不到XB的前景而返投DC？说起来也令人想不通，已经入土许久的DC居然还有新游戏发表，除了佩服厂商高度的自信外，看来支持DC并且可掏腰包的街机迷还是广泛存在的。从厂商决策就可以看出。

事件 拳打电软编辑…



12/26 ●暴力 ●血腥…… ●电软编辑部……

血雨腥风的乱战

在本期电击收藏中，收录了新入社的神秘人物接受编辑众人挑战的实况影像。在这次比赛中，编辑一干上下皆纷纷败退……由此诞生了制霸电软的新街霸继承者……尽管小编们口服心不服……

编者话

先给失败找个借口，那就不得不提到PS2的手柄问题，实在是太不适合来格斗SF了……尽管现场准备了摇杆配于高打，但像木头这样只会使用手柄的家伙，就只有眼睁睁被别人蹂躏的份了……

新作 国土



12/21 ●CHUNSOFT ●RPG ●GC

十年之剑

以开发"风来西林"以及"恐怖惊魂夜"而闻名的老牌游戏厂商CHUNSOFT终于发表了为GC专门炮制的全新RPG游戏"国土"，目前游戏画面已经陆续公开，这款游戏将会带给玩家全新的异域感受。

编者话

CHUNSOFT对GC不薄，同时发表了PS2、GBA的新作，但从制作分量到游戏素质都无法与GC这款原创RPG游戏相比。在GC今年的软件阵容当中，这款游戏绝对是值得人们期待的。

双周大趣闻



以上是猜测图，但可以想见任天堂的新异质品绝对不会是GC和GBA的结合体。任天堂会开创一种前所未有的全新家庭娱乐平台吗？无论如何，今年相信会是家用游戏革命的一年。

任天堂将于2004年E3展上发表全新硬件已经不是什么秘闻了，但这款全新硬件到底是什么则一直令人们议论纷纷。近日任天堂社长岩田聪表示，这款全新硬件并非是GC或GBA的后续主机，而会是一款全新的游戏主机，与先行任氏主力机种完全不同的是其年龄层取向将更为广泛。这款堪称"新异质"的产品到底会给我们带来什么新的看点，今年的E3大展详见分晓。

次世代传媒联盟　电玩新势力特别版　樱大战典藏纪念 DVD

～花组浪漫夜～

永恒经典

全新内容全新演绎再感动！
高品质画面音质强烈震撼！

A盘：花组圣诞公演上／神崎瑾引退幕后／黎明之花制作花絮

B盘：花组圣诞公演下／黎明之花特典介绍／樱花大战历代预告收藏

特殊功能：Dolby Digital(AC3)对应、双语言、可切换中文字幕／活动菜单

专用　次世代超高档光盘盒

樱花大战 典藏DVD 花组浪漫夜

特制　樱大战精美折扇

精致　玩偶随机获取一款

真宫寺·樱

神崎瑾

珍藏　花组签名版光盘面

还有一份为fans准备的神秘礼物下期公开！！

定价：23.80元
（邮购另加挂号费2元）

1月31日 全国发售

限量发行，邮购从速

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177,64472919 邮资免取

ISSN 1006-5032



邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP

GAME SOFTWARE 2004年第3期 总第127期 电子游戏软件杂志社版权所有，翻印必究

电子游戏软件 Vol.127

E-mail:vgame@public.bta.net.cn 发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177

零售价9.8元